

总力特辑

名作系列的过去与今天
游戏的伟人·堀井雄二

零售价5.80元

2006年24期 Vol.70

超激报道

勇者斗恶龙IX将登陆NDS

震撼游戏市场 改变业界格局

完全攻略

流星洛克人
卡片战士DS
合金装备OPS
陆行鸟与魔法画册

电子天下

ISSN 1672-8866

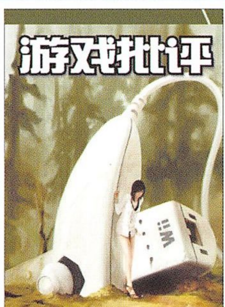
24>

9 771672 886049



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　接受邮购

两枚DVD超精美画质。日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

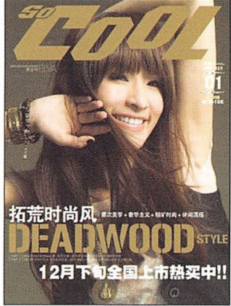
■定价：19.80元　12月30日出版



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内。口袋妖怪十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，五星物语，飞跃巅峰，超兽机神，圣衣神话，死亡游戏李小龙12寸可动，幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

■定价：9.80元　上市热卖中



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今冬潮流巅峰。最新的冬季服装服饰潮流强势推出。最酷的内容，最新资讯，前沿人物强力现身，快快迎接跨年最新情报。

SO COOL 2007年第(1)期

■定价：15元　上市热卖中



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购

超值赠送《电击收藏DVD》光盘，次世代主机海量高清晰影像公开，9.8元获得至高享受，超猛攻略奉上《狂野历险5》彻底攻略。

电子游戏软件2007年第2期

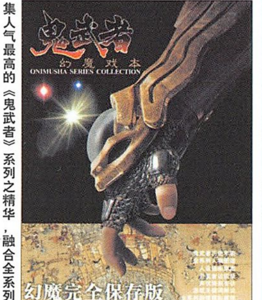
■定价：9.80元　12月30日上市



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元（少量库存）　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



《勇者斗恶龙9》将震撼登陆NDS，详细报道为您解说这一重要业界事件的始末原由。名作系列历经风雨，专题特辑系统回顾掌机游戏大家。合金装备OPS完全攻略，内容充实。

掌机迷70期

■定价：5.80元　12月28日出版

电子游戏软件

2007年第1～2期　9.80元

动感新势力

27～29、36、38～47期　9.80元

43、45、46期DVD豪华版　15.00元

电子天下·掌机迷

第51～70期　5.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋季、冬季、2006年1～12期　15元

2007年1期　15元

动新琉璃MTV（新）　19.80元

06年标准掌机典藏　24元

游戏批评06春、夏、秋季号　12元

TOYS第（1～10）期（5期已售完）　9.80元

鬼武者 幻魔戏本　19.80元

动感新势力水晶DVD（少量库存）　29元

注：口袋迷1～6、05年标准掌机典藏已全部售完、最终幻想XII完全攻略本已售完请勿汇款

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.70的抽奖活动截止时间为2007年1月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

68期中奖名单

PSP

辽宁葫芦岛	郑凯

NDSL

河北三河	贾昌

G6L 烧录卡

北京	佘臣
辽宁锦州	刘晓滢
四川内江	范军
江苏常熟	徐束林
甘肃兰州	张池
辽阳	刘航

SC-MINISD

天津	钱晓强
浙江	张宁
天津	霍阳
上海	王佑光
内蒙古包头	顾佳杨
江苏吴江	杜嘉楠

EZ-FLASH4

广东云浮	张俊杰
浙江宁波	张慈光
上海	邵晨阳
云南昆明	吴桥溪
辽宁大连	王晓宁

EWIN2-SD

河北保定	鲁晓伟
河南郑州	朱海涛
广州	邹明洋

EWIN2-MINI

天津	高月
辽宁沈阳	王新阳
上海	刘元一

EWIN2-Micro

黑龙江齐齐哈尔	郭宁
江苏常州	马威
河北秦皇岛	丁浩



■封面主题 陆行鸟与魔法画册■

CONTENTS

Vol.70 2006/24

特别策划

攻略战队

新作工房



软硬兵团

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录

新闻中心

游戏单间

掌上动漫坛

PG吧

玩乐吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至——yp@vgame.cn

恶龙之怒息

震惊业界的《DQ》发布会！新作《DQ9》！平台NDS！



SQUAREENIX（以下SE）公司发布了该公司国民级RPG《勇者斗恶龙》（以下DQ）新作《DQ9》最新消息。发售日预定为2007年，价格未定，平台为NDS。

这个消息是在该SE在2006年12月12日召开的DQ系列诞生20周年纪念发布会上发布的。在发布会上，首先介绍了12月28日预定发售的NDS用RPG《DQ怪兽篇J》和预计在2007年春发售的Wii用体感RPG《DQ 假面女王和镜之塔》，之后宣布了街机游戏《DQ怪物战斗装置》，最后，发表了DS用RPG《DQⅨ 星空守望者》。

DS《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》

发表会上,一直以来作为《勇者斗恶龙》系列脚本和监督的堀井雄二站在台上逐一地介绍了4款《勇者斗恶龙》系列作品。他的第一句话就是:“今天将带给大家一个惊人的信息！这就是《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》将在DS上发售。本作的制作人员名单如下：

脚本&监督	堀井雄二
角色设计	鸟山明
音乐	杉山宏一

这些都是大家熟悉的人，班底并没有进行变化。发开公司还是曾经担任前作《勇者斗恶龙Ⅷ》开发的LEVEL5。

游戏的内容有所改变，游戏类型变成了俯瞰视点的ARPG，这和过去选择指令的RPG差别相当大。而且预定对应Wi-Fi网络，可以进行4人联机。作为掌机上第一次登场的正统游戏大作，这次作出的改变相当大胆。

选择了NDS作为《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》的平台的堀井雄二说：“以前我一直就对网络游戏很有兴趣，在自己冒险的世界会有其他玩家加入进来，我认为这种感觉相当好。但是如果去玩PC在线游戏，接续手续等等十分麻烦，对一般人来说门槛比较高。如果是NDS的话，连接网络就如同给电器插上电源一样简单。所以我们制作了一款可以任何人都可以参与的《勇者斗恶龙》。”正是因为拥有谁都可以轻松使用的网络机能，所以最后平台决定是NDS。

在开发进程上堀井雄二说：“本作已经秘密地开发一年了，今天终于能够发表真是十分高兴。”这次游戏保密工作做得真是十分完美，日本全国屈指可数的大热门游戏开发了一年居然没有任何情报的漏出，实在是让人佩服。



游戏内容变化很大，如果对应网络的话，那么单人游戏方面如何协调呢？“本作当然一个人玩也非常有趣的大作。顺便说一下，本作并非外传,既然写着《Ⅸ》就是毫无疑问的正统续作。虽然详细的游戏内容还不能说，不过写着《Ⅸ》，我们就会让它有名副其实的价值。”堀井雄二强调了这个游戏不只有联网才有趣。

接着堀井雄二上台的是本作的音乐担当杉山宏一，他说道：“现在的我有‘就是拼死也要为

勇者的新生

本作献上最好的音乐！’这个想法。我努力的目标是在音乐界里最熟悉游戏，在游戏界又是最强的作曲家。无论如何，我会不负《勇者斗恶龙》的盛名。”

鸟山明先生正在为本作进行角色设计的工作中，写了一封信来到会场。鸟山明对于平台是NDS非常惊讶：“在掌机上制作新作刺激了沉闷的我，我觉得必须再一次回到原点。我一直以这个游戏为骄傲，这次我将努力设计出让人耳目一新的角色。”鸟山先生看起来十分有斗志。



从“Ⅷ”担当开发工作的LEVEL5公司的社长日野晃博先生也来到会场。“首先我自己就是一个《勇者斗恶龙》系列的FANS,在制作《Ⅷ》受到认得以后继续开发《Ⅸ》,我深感荣幸。我感觉到相对于《Ⅷ》的从视觉上进行改编，《Ⅸ》将在实质的内容上进行进化，我也为此振奋不已。”

整个发布会并没有关于游戏舞台设定或者故事情节的透露，在播放的动画中有一些台词如“就这样，我们被称作了天使”还有有果实从天空掉落这个场景等，再加上副标题“星空守望者”，过去的系列也出现过“天空城堡”，可以根据这些推断出本作也许是以“天空”为主题的新的故事。

在开发阵容中的人都登台过后，特别嘉宾人气偶像组合SMAP的成员之一草剪刚登上舞台。自幼就十分喜欢游戏的草剪刚说：“《勇者斗恶龙》系列是我小学5、6年级的时候就一直在玩的，这次凭借NDS可以随时进行游戏呢！”他也是非常期待本作。

之后草剪刚、堀井雄二、杉山宏一、日野晃博4人聚集在一起，用NDS开始进行游戏演示。因为已经开发了一年，游戏从场景、怪物到装备后外观的变化，还有基本的系统都已经完全成型。第一次玩的草剪刚十分惊讶，兴奋地说：“都完成到这样了还不能卖吗？干脆就今年圣诞节发售吧！”

最后堀井雄二再次发言：“在掌机上制作游戏自然会受到各种制约，这次我们将尝试突破这种制约。我似乎感觉对制作《勇者斗恶龙Ⅰ》的感觉回来了！”另外本作因为操作原因，不会移植其他平台。

AC《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》

发布会发表的新作之一就是这个街机游戏《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》。本作使用了最近相当受到欢迎的卡片游戏筐体，是一款卡片对战游戏。游戏一次100日元，每玩一次筐体都会吐出一张怪兽卡片。投入运营时间预定是2007年夏。

Wii《勇者斗恶龙之剑 假面女王和镜之塔》

本作是Wii上的体感RPG游戏，预定于2007年春发售。会场公开的动画和展出的试玩台和过去展示的没有差别。本作最大的魅力就是以Wii的遥控器作为剑。故事还有画风上都是《勇者斗恶龙》风味的。而且堀井雄二还说过：“本作可以躺着玩。”我们会继续关注本作后续报道。



岁末寓言

DQ9和掌机竞争之外的暗流



2006年末，注定不会因为PS3所掀起的平地惊澜而试着稍稍减轻亿万注目者的压力。《DQ9》的奇袭，令这个纷乱的岁末增添了无数的混乱和斑驳迷离。

国民RPG首次登陆掌机平台，这个轩然大波所引起的猜测和争议或许不会比当初SQUARE和ENIX两社合并少，惊惶或者惊喜之下的众说纷纭混淆了我们原本已经眼花缭乱的视线，令我们以一片狂躁和激动不安忽略了局外人所能看到的更多现实。

2006年是DQ系列诞生二十周年的重要年份，选择这个时候一气公布四款系列作品，其中甚至包括无人预想过的街机作品，无疑可以看做是S·E为自己两大护法之一作出的最隆重的纪念仪式。《DQ9》的剑走偏锋，更是让人们对S·E的策略奇诡感到膺服。史上第一次将掌机作为首发平台，史上第一次对应联机对战，史上第一次以A·RPG的类型突出动作要素，史上第一次对应四人同时进行……这一切的变革，可以看做"DQ"这个日式RPG的始祖，在激进的时代面前，比他的胞兄走得更为前卫和大胆。



无可否认，《DQ9》会和它的前几世一样，进一步加强同领域之内某平台的优势；无可否认，《DQ9》的加盟宣告着次世代掌机中NDS再次占据主流。然而，当我们激烈地探讨着这个举措是在宣告S·E心中掌机盟主对象的同时，我们却不得不重拾起他的胞兄FF，作一番对比。FF过去的八代横跨四个平台，但是DQ 却从来没有在同一系统的平台上延续超过两台主机，更重要的是，每一代DQ的公布，都是偏向于同领域领先的平台，正名的作用远远超过扶持的作用。反观进入次世代之后的FF，虽然口碑参差不齐，"超生"的步伐也远远把DQ 抛在身后。但是，我们同样可以看到，FF的每一代似乎总想走在技术前沿，它所选择的对象总是寄以未来希望的潜在王者，而非现实王者。系列衍生作品、跨越多平台、创造全新类型、出现正统续作，这些一开始很容易招致拥护者质疑的举措几乎全部都发生在FF的身上。如今的FF，恐怕已经不是一个游戏名词，它所代表的是视觉科技的风尚，它所代表的也是一种综合视觉娱乐的代名词。相对于FF 的高投入高产出，DQ系列如同SE殿堂之上的三朝元老，持重而无风险，四百万的稳定销量使S·E可以气定神闲地选择任何认为成熟的时机再抛出。FF系列投入成本的一再扩大，使《DQ9》在《DQ8》不到两年之内的时间内就磨枪上阵，并且，进一步缩小了投入成本的相对值。唯一和过去有所区别的是，系列衍生作品的全面出击更代表了SE在这块金字招牌上继续加大投入产出比的急切之心。

任天堂用三十年的时间捍卫着"纯粹游戏"的理念，与此相应，也有DQ 这样一直被爱好者赞美为"注重内涵"的"纯粹游戏"相伴。同和服、尺八一样，来自于传统的元素在现代的日本永远都是那么根深蒂固，那么波澜不惊，即使聚集了再多畸变的能量，这一袭传统的华丽外衣还是要披在任天堂的身上。

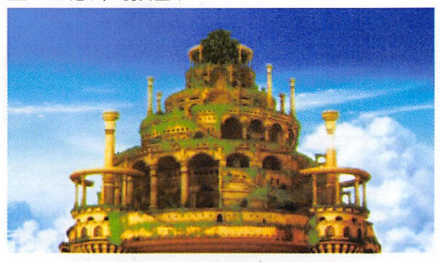
Wii的奇异，NDS的上下分屏和触摸屏，实际上和当年N64大力宣扬3D机能一样，走在了最前卫的位置，但是传统的根本和既定的国民印象依然还是左右着任氏平台的形象。也因此，当PSP出现在我们国内几乎每一个大型电脑城的时候，日本以及我们的媒体还是会一边倒地将预测的花环抛向得到《DQ9》的NDS。

任何一个领域一个行业，总会从一开始的单一逐步走向门类的综合，再走向专业化的细分。唯独游戏这个领域，似乎从他诞生之日起，人们对他的印象便定格在了纯粹娱乐的范畴之内。我

们对当今多媒体终端高度集成化的现状似乎总是视而不见，评判一个平台成败的时候仍然用千年不变的游戏标题决定论来猜测，但同时，我们什么时候停下匆忙的步伐，看一看手中插着耳机、玩着游戏、对着焦距、浏览着网页的手机，会醒悟到这也是一台迷你的多元游戏主机呢？

我们在阅读着《时代》杂志将PS3归入2006年电子娱乐界四个最大的失败举措，细数着索尼因PS3而背下巨额赤字的同时，谁又能重新审视一下蓝光阵营的优势，谁又能重新意识到PS3“与其称为游戏事业，倒不如称为索尼次世代媒体规格战略”的核心呢？

再来回顾十年之前。1996年11月，土星出货量达到400万台，两个月后ENIX宣布加入土星阵营。ENIX永远都是这样的老成，并胸有成竹，似乎很少做冒险之举。十年之后的轮回，不知道同样对“纯粹游戏平台”的选择，是否会又产生一个意外的预言？



同样也是在十年之前，一个名为Condor的小开发团队加入暴雪公司，成立了暴雪北美公司，开发出了不那么“纯粹”的一款RPG游戏《DIABLO》，却一举使PC平台上RPG游戏的定义从此被改写，并延续至今。

以LEVEL5的精雕细琢风格来看，即便仅仅是掌机游戏作品，见到《DQ9》的游戏全貌还将经历着漫长的等待过程。在它正式诞生之前，系列衍生作品已经为它做好了最大的变革准备，能够审时度势地把前沿理念带到这款王牌之作的身上。

如今的游戏领域，人们对成败的预测已经变得不像以前那样轻松和随意了。IPTV、手机、多媒体信息终端、网络……游戏主机的样式受到越来越多竞争者的冲击和威胁，游戏工程的运作也越来越多地依赖于与电影、动漫、网络游戏、主题游乐城等周边领域，通过融合来达成自身的活化。DQ 街机的出现最大限度地印证了这一趋势，“收集、育成、交换、对战”，老山内所精辟概括的四项原则被最忠实地体现在了如今的街机上，而一成不变的DQ也终于第一次完全虚心地接受了这一游戏进化的现实。

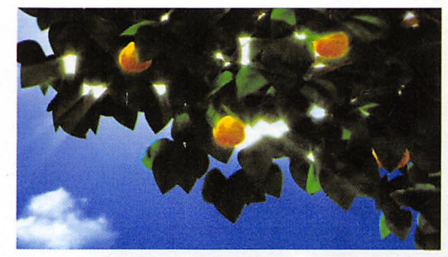
在这个意义上，《DQ9》向任天堂的回归，也可以看做是一次重新的洗牌，洗的恰恰不是主机业界谁胜谁败这样的老生常谈，而是任天堂“纯粹游戏”这一理念的牌。过去的两代主机，任氏的最高盈利，和微软的最大亏损都在不断延续着，唯独介于中间注重融合的索尼却稳坐了两届盟主宝座。在信息科技无限发展的今天，任天堂十年如一日的作风势必要提出一些新的思潮，Wii的标新立异可以看做是任天堂痛定思痛之后的厚积薄发，然而，变革依然只是表象而非内核。DQ系列这一国民RPG的全面颠覆是否能作为任天堂理念的变革和转型我们无从知晓，但是穿越这些纷繁的数字和争议之后，我们也能够看到，“纯粹游戏”的理念到了重新修正的时刻。

时至今日，“标题决定论”虽然还有着很大的市场，也有着无可否认的存在意义，然而，我们所关注的这些标题对一个平台和一个理念群体所起到的作用，更重要的价值还是来自于他的自身变革和时代化特征。

任天堂在掌机领域独霸天下的历史事实，虽然到今天为止还没有被任何人改写，但是手机行业的风起云涌，新时代媒体规格所带领的娱乐终端载体方式的变化，势必会影响到掌机这一“纯粹游戏机”的根本，使其慢慢走向更多的“不纯粹性”。PSP无论有着多么明显的窘境和落后的现状，但是它是直接走在时代的脉搏之上的，我们无法判断得势者是否真会得天下，是否会像历史上无数次发生过的那样，得势者造就的影响反而让后来者跟上，但是我们一定可以预言，DQ的未来，NDS的未来，甚至任天堂的未来，也必定会随着时代的洪流，逐渐走入到不那么“纯粹”的领域中去。

这个，却是《DQ9》最大的价值。

■文/Silence





DQ9特别评论(二)

PSP的忧郁

2006年12月12日恰好是PSP发售两周年的纪念日，但对于PSP和SCE阵营来说，这一天无疑是个糟糕的日子。就在这一天，《勇者斗恶龙Ⅸ·星空守望者（Dragon Quest Ⅸ，简称DQ9）》将于2007年在NDS上发售的消息震动了整个游戏业界。当任天堂公司的岩田聪社长和SQUARE·ENIX公司的和田洋一社长在发表会现场微笑着将手握在一起时，人们不约而同地将视线从次世代台式主机大战中重新拉回了掌机市场。

《DQ9》的发表是个标志性的事件，它不仅意味着国民级游戏在合作方向上的变更，也意味着掌机在游戏市场上势力的重新划分。但是，在这个傲人的成果中，我们却看不到“索尼的骄傲”PSP的身影。就在整个游戏界都在为NDS拍手喝彩的时候，我们似乎从PSP那高贵的机身上看到了几分失意的忧郁。

被人遗忘的PSP

在《DQ9》的发表会上，当日本著名游戏媒体的记者问岩田聪“你是否有领先PS阵营一步的感觉”时，岩田答道：“从以前我们就说过，我们想的并不是‘该如何应对索尼公司’，而是‘能让多少用户来玩’。因此，我们思考的首要方向不是掌机、台式机这样的界定，而是要让更多的新用户享受我们的游戏。”言辞虽然谨慎，但每个人都已经从字里行间听出了一种“好整以暇”的从容。可以说，有了《DQ》的正统续作，NDS在2007年的软件优势已经不可撼动。

将近十年前的1997年1月，当ENIX公司宣布《勇者斗恶龙Ⅶ·伊甸的战士们（Dragon Quest Ⅶ，简称DQ7）》由PS独占时，游戏业界经历了一场剧烈的震动。从FC时代一直作为任天堂软件支柱的《DQ》倒戈一击，这令很多任天堂的拥护者感到无比痛心。时任ENIX社长的福岛康博还特地为了这件事跑到京都，向任天堂的山内溥社长“负荆请罪”。后来，《DQ7》登上了PS历代软件销量榜首，成为了PS确立市场优势的重要因素。然而谁也不会想到，十年之后，《DQ》又戏剧性地回到了任天堂的怀抱。对于PS家族来说，这无异于一个天大的讽刺，对于PSP来说，《DQ》更成了软件竞争上一道无法逾越的天堑。

其实，这次《DQ9》的消息发布之后，人们谈及索尼“失利”时更多提起的是PS2和PS3，NDS的“竞争对手”PSP如同被遗忘了一般，很少在报道中出现。回首掌机市场这一年的走势，自从NDS完成《脑锻炼》《动物之森》《口袋妖怪》的“三重杀招”之后，PSP就陷入了一片沉寂。虽然新作阵容逐渐充实，系统版本也不断更新，但在NDS的一片“金碧辉煌”面前，PSP再也难以表现出两年前的锋芒。如今，《DQ9》的公布更是一记当头棒喝，“PSP已经失败”论调的出现，也确实是在所难免的事。

貌似平静的绝境

坦率地说，“四面楚歌”确实是PSP当前局面的真实写照。

“索尼已经显示出了从游戏硬件领域撤退的前兆。”这并不是游戏论坛上索尼反对者的论调，而是英国著名经济类报纸《金融时报（Financial Times）》所刊评论中的词句。2006年11月30日，索尼发表人事调令，索尼游戏事业的核心人物久多良木健升任SCE董事长兼CEO（chief executive officer，首席执行长官），原SCE美国公司CEO平井一夫就任SCE社长兼COO（chief operating officer，首席运营长官）。这是一纸升迁令，可明眼人都能看出，久多良木实际上在这次人事调动后被撤掉了实



▲当SQUARE·ENIX代表和DQ制作方再一次意气风发地站在发表台上时，索尼的心中却是别样的滋味。

权，逐渐脱离了一线的业务运营，《金融时报》正是从这个人事调动的消息中做出了上面的推论。虽然索尼立即公开驳斥了这种说法，但面对PSP和PS3面临的尴尬，这种反驳多少显得有些苍白。

两三个月前，日本著名的经济金融周刊《钻石（Diamond）》曾经制作过一个名为《索尼剧变（ソニー激震）》的特辑，就PS3全球同步发售计划失败、索尼电池着火事件、年度销售收益率5%目标难以达成等情况作出了详尽分析。在这个特辑中，评论员提出了“久多良木已被孤立”的观点，认为当前局面“是索尼创立以来最大的危机”。而今，久多良木调离一线，《DQ9》登陆NDS，几个惊人的新闻似乎都在印证着这个论调。在台式主机领域，和任天堂软件的顺风顺水相反，PS3上相继爆出软件取消开发或延期的消息，PS3在发售刚刚一两个月的时候就显得“很不景气”，这确实令PS系列的支持者们感到有些寒心。

PS3“出师不利”的同时，PSP无可避免地受到了牵连。当年PSP刚刚发售时，就曾经有人对PSP和PS、PS2互换性过差的问题提出质疑，认为PSP的式样不利于PS系列的整体发展。PSP虽然冠有“Play Station”之名，却不具备和PS、PS2的兼容性，联动也依存于游戏软件，完全是一部“单摆浮搁”的主机。后来，SCE虽然在系统上逐步进行了改良，但根本问题还是没有得到解决。也正因为如此，新台式主机PS3的带动作用才显得尤为关键，久多良木的“PS3神话”中多少也带着一点盘活掌机市场的目的。然而，PS3硬件生产与软件开发两方的瓶颈直接扼杀了PS3迅速带动PSP发展的可能性。5000亿日元的初期投资和孤注一掷的负债销售使PS3自身难保，PSP“孤军奋战”的态势反倒变得更加明显。“与《DQ7》公布时市场一下子倒向PS的状况不同，这次《DQ9》公布的意义更多体现在掌机上，对次世代台式主机的影响没有当年那样剧烈。”日本游戏网站上的这句评论虽然是对索尼的回护，但也婉转表明了PSP当前面临的处境。

堕入地狱还是逃出生天？

《DQ9》发表之后，PSP“已经站到了悬崖边上”，这是一个有目共睹的事实。不过，PSP究竟会不会就此落入万丈深渊，眼下还是一件难以说清的事。就像本刊之前数个月报道中所提到的一样，PSP正以自己的方式逐步发展着。发售两年间，PSP的软件阵容已经发展到了300多款，近几个月中更是不乏《圣女贞德》《魔界战记》《合金装备》这样的名作。另一方面，SCE对周边产品和系统服务也逐渐着力，摄像镜头和GPS的发售使人们看到了PSP运作中的崭新思路。PSP还没有走到“坐以待毙”的一步，只要仍有变数存在，市场局面任何时候都有转变的可能。



▲PSP的表现机能不会落于NDS之后，但在游戏内涵的开掘上则多少显得有些不足。

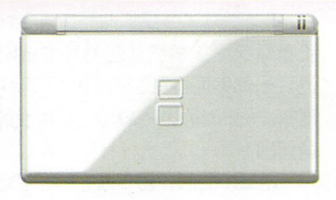
在目前的状况下，想避开“死亡宣告”，PSP必须进行“自我降级”，将目标从“占领市场”转变到“寻求生存”上来。不给自己留余地的硬件竞争方式显然已经不符合实际，在NDS占据大半江山的现状中找到延续自身生命力的方式才是最重要的。PSP的生命线依然存在，除了继续发展多媒体播放功能外，网络的利用也非常重要。让NDS利用游戏网络捞到了大批用户，这对于网络对应能力较强的PSP来说是很大的败笔，同时也是今后改良的关键。能否进一步强化网络服务，争取一些拥有交流功能的优秀游戏作品，让人们看到“PSP上的网络游戏具有更强的表现力”，将是PSP能否重新突出画面优势，形成市场转机的关键所在。

还是那句话，今天的游戏市场早已走过了当年那个狭窄到“一山不容二虎”的时代。NDS在扩大市场比率的同时大幅增加了用户的绝对数量，这本身就是对个性化经营的最好证明。即使是命中注定要在日本卖上几百万套的《DQ9》，能否把整个掌机界拉回“此消彼长，你死我亡”的硬性厮杀中也还是个未知数。PSP当前的最大目标是存活，只要还能在NDS的围追堵截中留下一小片实空，SCE就能保住在掌机硬件市场棋局中对弈下去的希望。

■文/薯子

DQ9特别评论(三)

NDS：胜利之时？



从某种意义上说，NDS确实已经赢了。

一个游戏机种拿到了《勇者斗恶龙》就等于拿到了日本玩家的普遍认可，这是已经被游戏历史证明了的。何况，这次的《勇者斗恶龙IX（以下简称DQ9）》还是系列正统续篇从家用机首次转向掌机的里程碑式作品。控制本土市场就等于控制软件商的命脉，任天堂比谁都清楚这一点，《DQ9》的登陆，是一个具有决定性意义的事件。

毫无疑问，《DQ9》发表会是NDS的一篇"胜利宣言"——2007年日本国内的掌机软件市场，NDS已经提前拿下了半壁江山。在前一年的年末就让自己下一年的软件链呈现出如此强势，这在历代人气机种中也是不多见的。任天堂的掌机神话，正在一笔一笔地写下去。

在光明中步步为营

2005年的秋季发表会上，任天堂抛出了多达一百余款的软件发售阵容，那时我们看到的，是一种破釜沉舟的决心；2006年的春季发表会上，任天堂公布了多款销量达到百万的大作名称，那时我们看到的，是一种奋战胜利后的喜悦；而这次的《DQ9》发布会上，随着惊人消息的披露，我们看到的已经完全是一种傲视群雄的霸气了。没有人预言到任天堂会这样迎来成功，但事实雄辩地证明，NDS的软件发展之路堪称完美。不过，在人人都在为NDS拍手赞叹时，我们看到的却是任天堂的低调。《DQ9》发布会对于NDS来说无疑是一件具有历史意义的事，但任天堂的应对却显得非常谨慎。岩田聪既没有在会上再次阐述他的"游戏人口扩大论"，也没有再像宣传Wii一样亲手拿着商品进行展示，而只是中途参加发表会，以个人名义发表了一番对《DQ》进驻掌机的感慨就谢幕了。《DQ9》发表会完全变成了SQUARE · ENIX的主场，以至于渴望听到任天堂豪言壮语的玩家们都感到有些意犹未尽。

说《DQ9》登陆NDS具有决定性意义，并不仅仅来自《DQ》系列自身的影响力，也出于NDS市场攻击方向上的转变。任天堂在两年之间放出的强势软件多数都是基于"扩大用户人口"理念上的，主要目的是拓展新用户群和维持原有市场。《任天狗》《脑锻炼》的主要对象是对游戏研究不深或者并未接触过游戏的边缘玩家；创造了销量奇迹的《动物之森》以轻松休闲的交流作为主题，面向不特定人群；《口袋妖怪》虽然拥有为数众多的爱好者，但它原本就是任天堂的看家之作，更主要的任务是保住原有阵地。然而，这次的《DQ9》完全不同。《DQ》是货真价实的正统派RPG，拥护《DQ》的大都是熟悉游戏、热爱游戏的核心玩家，他们的意志常常对舆论评价构成影响。更重要的是，自从当年《DQ7》移师索尼旗下的游戏机之后，这部分玩家的心思并没有放在任天堂身上。《DQ9》的回师，无疑会使日本本土核心玩家的心态产生微妙的变化……也就是说，NDS要开始掠夺传统玩家了。



▲堀井雄二（左）和杉山宏一（右）先生在DQ9发表会上。开发者的判断造就了惊人的合作。

对于任天堂来说，《DQ9》标志着一个新战略阶段的开始。在这种紧要关头，恢复如临大敌般的谨慎是必要的。在任天堂2007年的春季发表会上，人们一定能看到更加明确的动向。

SQUARE · ENIX的阴谋

"《DQ》只出在销量最好的主机上"，S · E以移师NDS这样的惊人之举继续履行着这个誓言。当年，合并之前的ENIX公司就是以相同理由拒绝了任天堂，将《DQ7》义无反顾地"嫁给"

了PS。当年，PS的各方面表现都占据着优势，但这一次，我们却无法明确看出主机性能上的理由。《DQ9》移师掌机，究竟师出何名？

“《DQ》之父”堀井雄二在发表会上声称，选择NDS的理由是“对游戏网络感兴趣”“想做出能和其他人一起冒险的《DQ》”。不用说，利用NDS的发达的Wi-Fi功能表现《DQ》的冒险世界，确实是一个具有突破性的创意。但是，对网络模式的追求是否真的对《DQ》选择掌机产生了决定性的影响，没有人能够说得清。当年，《DQ7》转到PS上以后，开发工作遭遇了很大的困难。由于各种原因，《DQ7》屡次延期，制作期间长达三年半，期间甚至还引发了堀井雄二和ENIX公司之间的不和。这次S·E甘冒转移机种中出现的各种风险，显然有着特殊的理由。

可以说，当前家用台式机市场的动荡是造成《DQ》转移阵线的主要原因之一。PS系列处于一个艰难的更替阶段，从制作时间上考虑，很难保证《DQ9》发售时PS2依然能保住足够的影响力，而PS3的机能过于高不可攀，对于《DQ》这样一个传统系列来讲，总是在赶画面表现无异于恶性循环，《DQ》在过渡期需要一个相对宽松的环境，PS家用主机系列有些不适合；Wii也面临一些同样的问题，由于操作方式过于前卫，是否应该对《DQ》进行如此大的改动，恐怕制作方也会存在一些犹豫；Xbox360机能适中，但在日本本土影响力不足，志在保留原有玩家群体的《DQ》不会轻易选择。比较起来，NDS市场状况优秀，网络环境良好，操作存在创新，开发平台又不是太过阳春白雪。《DQ》在NDS上制作，开发会进行得比较从容。选择NDS貌似“兵行险招”，其实是一个相当稳重的决定。根据发布会上透露出的消息，《DQ9》的开发已经秘密进行了一年左右，也就是说，S·E早在一年之前就已经看到了今天的局面，这种先见之明的确值得佩服。

▲鸟山明先生的设定工作对于DQ来说不可或缺。由大师们构成的阵容使DQ9显得耀眼非常。

当然，人们在《DQ9》的震撼消息之后，也没有漏过S·E其它的小动作。特别是在《DQ9》公布两天后宣布《FFT》将移植PSP的消息，更是让人们看到了S·E的狡猾。S·E根本没有放弃PS系列，它要留住一切可以发展的机会。但是，S·E绝不会做“扶危救主”的事。它堂而皇之地将《DQ9》送给了NDS，然后从容地站在一边，静静等待着业界发生变化。可以说，主机之间所有的动态全都牢牢掌握在S·E公司的手中，“DQ移师阴谋”背后，是高瞻远瞩的策略与眼光。



▲DQ与任天堂网络功能的联合势必造就新的传奇，开发者正是看上了NDS优秀的交流延展性。

NDS，离胜利还有多远？

《DQ9》的公布为NDS在2006年的高歌猛进造就了完美的结局。但是，在即将到来的2007年，更多问题还在等待着任天堂的决策者们去解决。

如今，掌机界大的发展方向依然没有成熟的结论。NDS真的不需要高机能吗？最近几年中，“机能至上论”确实显得有些过头。游戏开发商们被不断更新的机能压得喘不过气来，“软件赶不上硬件”成了软件进化停滞的重要原因。NDS受到软件商欢迎，与相对宽松的开发环境不无关系。然而，对于今天习惯了“视觉论”的玩家，特别是核心玩家们来说，对硬件基本能力的要求终究会成为呼声。NDS虽然如日中天，但终将面临自我进化的难题。而且，在市场竞争之下，这个时刻绝对不会太久。

2007年即将来到了。DQ9虽然给了任天堂一个相当可靠的保障，但未来的局势依然存在很多不确定因素。任天堂肯定已经在考虑下一步的动向，如何让NDS笑到最后，才是任天堂在《DQ9》之后应该考虑的最大问题。

■文/Valsion

《勇者斗恶龙》的历史

《勇者斗恶龙》是玩家把自己当作游戏的主人公,一边解开世界上各种各样的谜团一边冒险,最后打败被称为“魔王”的总BOSS的RPG。在TVGAME还大部分是动作游戏的时代,这款以PCRPG游戏为基础的游戏构筑了TVGAME中RPG的基准。在当时虽然FC上主要年龄层很低,但是本作还是吸引了许多大人的关注。截止到2006年12月,包涵外传作品在内整个系列已经卖出了4100万套。

1986年,第一作《DQ》在日本发售了,之后一直到《DQ4》为止都是在FC上发售了。之后随着硬件性能的上升,分别在SFC、PS、PS2上推出了后继作品,一直到现在2006年,第8作《DQ8》发售,整个系列8作(不包括外传)只出现过在FC系和PS系的主机上。直到即将到来的2007年,DQ第一次将在掌机上发售,平台为NDS。

《DQ》系列在第一作《1》发售之初,介绍该游戏的杂志只有堀井雄二所在的周刊《少年跳跃》(集英社),绝对不是一款受到关注的游戏。之后随着游戏的发售,评价不断上升,最后才成为了人气作品。到《2》发售以后情况就变成在发售日之后几个月里,一直都是供不应求,系列FANS根本买不到。

《DQ》系列对于日本影响最大的是《3》,《3》在日本造成了不一般的社会现象。《3》发售日排列的不是一般意义上的长龙队伍:明明不是周末,但是在这些队伍中居然有应该是还在上课的小学生,仅仅这个队伍里的小学生就有400人事后去接受补习。而且因为《3》很快卖完,在一段时间内都无法提供新货,于是出现了专门以武力恐吓中小学生抢夺《DQ》游戏的“DQ劫匪”,成为了一种社会现象。这都是因为当时游戏软件采用卡带形式,因为内部半导体供货短缺导致的出货数不足所致。从此之后ENIX为了在发售日保证出货数量,不得不采取延期的策略,但是游戏抢夺案件还是在《7》的发售日发生了。而且针对之前所说的中小学生补习问题,《4》之后都是在休息日发售,并且在《8》发售时为了回避未成年人深夜排队的问题,所以都决定发售时间在早晨7点以后。

《DQ》系列虽然是SE的看家大作,但是在EINX的时代起,公司都是只负责监督,实际的制作都是委托其它游戏公司进行。其中主要开发人员如下:

脚本&监督	堀井雄二
角色设计	鸟山明
音乐	杉山宏一

以上三人是监督的核心成员。之后是开发公司:

CHUNSOFT(注1):负责FC上的全部作品和SFC的《DQ5》。

HEARTBEAT(注2):负责SFC的《6》《3》,PS的《7》《4》。

ARTEPIAZZA:负责PS的《5》。

LEVEL5:负责PS2的《8》,NDS的《9》。

《DQ》系列的开发公司有着一段变迁历史。第一作开始就制定下一个营业模式:CHUNSOFT制作,堀井雄二监督,ENIX贩卖。但是CHUNSOFT社长中村光一逐渐将制作重心转移向自社的原创作品,渐渐退出了制作工作。《5》作为CHUNSOFT制作的最后一款正统作品。之后在CHUNSOFT中继续招募希望制作《DQ》的开发人员,以《5》的制作人员山名学建立了HEARTBEAT会社,继续开发了《6》、PS上的《7》、还有复刻版《4》这些作品。但是因为开发项目的开发周期很长,会社经营日益困难,最后HEARTBEAT于2002年停止营业之后解散。

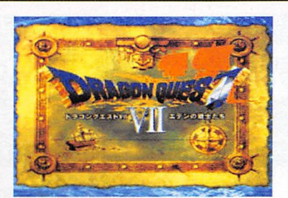
之后有数家新的制作公司来应征制作,其中LEVEL5脱颖而出,担当了《8》和《9》的开发工作。

注1:CHUNSOFT之后还担任了一些外传性质作品的开发。但是之后业绩连年不振,被DWANGO会社收购。

注2:原HEARTBEAT的开发人员得到任天堂公司出资,设立了子公司Genius Sonority。



勇者斗恶龙Ⅶ拉开倒戈序幕之时 任天堂独占DQ时代被终结的过去





《勇者斗恶龙Ⅶ》是《勇者斗恶龙》系列第7款作品，是第一款在任天堂以外的家用机上发表的作品。日本在2000年8月26日在PS上发售了国民RPG《勇者斗恶龙Ⅶ》，本作达成了PS游戏软件历代出货量第一位的傲人记录，而且受到了第4届文化厅媒体艺术节的大奖。游戏发售后延伸出来的漫画、小说等数不胜数。

1997年1月，ENIX会社终于向全世界玩家宣布本作对应的平台为PS。理由是“DQ系列会在卖得最好的主机上发售。”（当时情况），和同一年在PS上发售并且大热卖的《最终幻想Ⅶ》并没有任何关系。这次的发表对于游戏业界影响很大。

在任天堂时代受到众多玩家欢迎的《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列同时转移到PS主机上，完全确定了谁会成为这个时代主机大战王者。而且在当时ENIX的社长还是福岛康博的时候，他已经在转移平台的新闻发布前，跟京都的任天堂社长山内溥社长已经打过招呼。

但是本作在PS上发售也并非一帆风顺，经过了数次的长时间延期。在这段时间里，PS的硬件商SCEI在1999年初播放了一个电视广告，广告的内容是企盼《勇者斗恶龙Ⅶ》快些发售的玩家纷纷来到神社进行祈祷。这则广告成为了热门话题，但是一度决定1999年12月发售的游戏并没有如人们所愿，再次延期了。

就在这一年年末，堀井雄二对于ENIX的广告体制非常不满，自己开了个人主页，并且宣称制作无限期延期。结果《勇者斗恶龙Ⅶ》发售的时候，已经是次世代主机PS2发售后的2000年8月。从制作发表到发售花费了三年半的时间。这次作品在读取方面下了大功夫，使用了特殊的技术。为了缩短读盘时间，把部分数据存储在记忆卡中，然后在地图画面就进行先读，预先完成下一个画面群集的读取。只有在战斗部分和读取动画部分会消耗比较多的时间。这个技术是当时担当开发的HEARTBEAT社长山名学特别从SCE那里取得的。但是在真正处理的时候，却出现了很多游戏无法继续下去的BUG，连续使用PS脆弱的光头，在光头温度升高后，就会出现问题。

虽然有一些不和谐的声音，但是《勇者斗恶龙Ⅶ》在转战任天堂以外的平台后，还是取得了极大的成功，成为了PS主机上在日本地区最热销的游戏，大约总共卖出了412万套。之后《勇者斗恶龙Ⅷ》也继续出在PS系主机上，在PS2上也是大卖收场。

但是时隔六年后，在次世代换代之际，人们纷纷猜测《勇者斗恶龙Ⅸ》究竟会发售在哪一个平台。大部分声音都认为会在最成熟的PS2上发售，可惜这两年NDS在日本如日中天，在日本成为绝对的霸主。于是DQ再次倒戈，回到了任天堂的怀抱，《勇者斗恶龙Ⅸ》将会在NDS上发售。这也算是对那一句话“DQ系列会在卖得最好的主机上发售”的严格遵守吧？



解读勇者斗恶龙系列关键词

20年沉淀下来的美酒陈酿所飘逸的香醇

1986年5月15日到现在，这不短的20年已经穿越了一个世纪。在这个值得纪念的20周年之际，我们来看看这20年沉淀下来的《DQ》的风味。

主人公

《勇者斗恶龙》（以下DQ）系列主人公的一大特点就是“玩家自身就是游戏的主人公，自己体验在游戏世界的冒险。”这个一直贯彻的概念。这一点在很注重世界观的“让玩家看”作为重点的《最终幻想》（以下FF）系列有着很大的差别。

近年来FF更加重视RPG内角色的刻画，主人公邀请著名声优进行配音等增强主人公的存在感和魅力。而DQ系列里“游戏内即使发生事件，主人公也不能说话，这样玩家的感情就会转移到主人公身上。”因为这个理由，正统作品中无一例外，主人公基本不会有台词。这个原则在2006年的《DQ8》也完全遵守。

世界观

本系列的世界观全系列都有共通点，斗士中世纪欧洲风格的幻想世界——即是“剑与魔法的世界”。以下是世界观的具体分析：

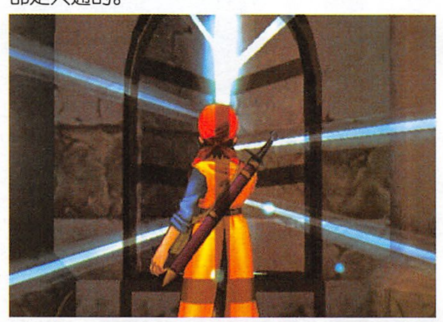
1、世界里存在着数个国家，由居住在城堡的国王或者女王统治。在城堡周边会形成城镇，而且在远离城堡的地方也有独立的城镇或者村庄存在。

2、游戏内角色可以使用剑、枪、杖等武器，铠甲、盾牌、头盔等防具。此外还能使用架空的道具品和魔法。

3、由架空的怪物作为主人公主要的敌人登场，而不是人类或者动物。敌人角色大部分都是被称为魔物，是魔王的手下。



这些在各个作品中都有些差异，但是总体上都是共通的。



各个作品之间的关联

系列到2006年的现在已经有8作存在。在这之中只有“《1》《2》《3》”和“《4》《5》《6》”是在同一个世界的故事。

1、第一作到《3》是有关勇者罗特的故事，于是被称为“勇者罗特的传说系列”或者“罗特三部曲”“罗特系列”等。在时代上《3》是最早的时代，《1》是在《3》数百年后，《2》是在《1》100年后。

2、从《4》开始故事发展到了另一个新的世界，《5》《6》都是《4》数百年后的故事。于是《4》《5》《6》被统称为“天空三部曲”或者“天空系列”。原因是该系列世界观中出现了天空之城。

3、《7》和《8》是独立的世界观，和其他作品也没有任何直接联系。

但是在《8》中有《3》的重要角色登场，在外传作品中也出现过《6》的角色访问《7》的世界的场景。堀井雄二也许希望把8部作品的世界观统一起来。

关于升级

打倒敌人后会获得经验值（EXE），在到达一定数量后等级（LV）提升一级，同时角色的能力会上升。而且升级后会学习到新的咒语和特技。获得经验值的多寡大多取决于主人公的

等级和怪物的等级之差。之后的RPG都是在这种系统上发展下去的。

人物能力

HP：角色的生命力。受到伤害就会减少，到达0就会死亡。可以利用道具和咒文回复或者住店。

MP：角色的魔法力。咏唱咒文会减少MP，可以用道具或者住店恢复。

力量：不装备武器下的攻击力。

速度：这个数值高的话，战斗回合内就可以先出手（除了FC/MSX的《1》《2》）。

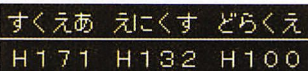
攻击力：一般是武器威力＋力量的数字。

防御力：防具总和＋速度值的一半。

状态异常

死：HP变成0以后的状态。一切行动不能，全员死亡的话就会被全灭。移动中死亡的角色会以棺材表示。在《5》的战斗中即使HP变0，在战斗结束后也会变为1复活。

毒：战斗中没有影响，但是在结束后地图行走时会逐渐减少HP。





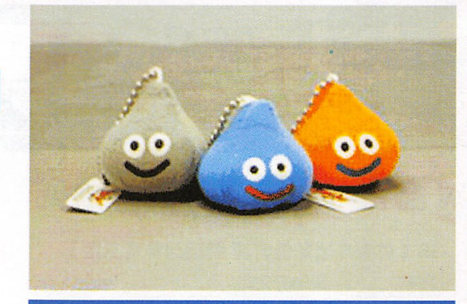
猛毒：毒的加强版。战斗中每回合减少HP。

麻痹：行动不能状态。移动中就会自然恢复，但是在战斗中不能自然恢复。所以在战斗中全员麻痹的话就会完全不能行动。

混乱：无法按照下达的指令行动，并且会随机攻击自己人。

睡眠：睡着了，行动不能状态。

诅咒：装备了受诅咒的道具的状态。会给予装备者或者我方不利状况，这个状况因道具而异。《5》和《8》有可能受到敌人的诅咒。



战斗系统

玩家控制角色和敌人战斗，以“回合”为区域分割开，敌我各自进行一次行动（也存在复数行动的角色）。除了第一作是1对1以外，其它作品敌我都有复数角色参加。

玩家角色的行动基本上就是下达指令。打倒全部敌人就是“胜利”，会得到经验值和钱。玩家角色全部被打倒的话会扣掉持有金钱的一半在最后一个记录点复活，并不会GAME OVER。如果敌人逃走战斗也会结束，但是什么也得不到。

本系列的战斗画面在《7》以前都一直没有出现玩家角色的身影，只有现在作为敌人的怪物在屏幕上。这个方式表现战斗也是出于“玩家自身的体验”而制定的，不过随着《8》以后的3D化，玩家角色也出现在战斗中了。

会心一击

无视敌人的防御力，给予平时数倍的打击伤害。在我方普通攻击的时候有一定几率会出现。但是在回旋标和鞭子这类攻击复数敌人的武器上不会发生。

G

DQ世界中的货币单位。1G换算日元大约100日元（笑）。

史莱姆

在DQ的世界生活的弱小怪物，没有脸，身体成蓝色水滴形状的软体动物。作为初期敌人登场，也有在城镇中可以对话的史莱姆。因为形象后来大受欢迎，在GBA上的游戏作为主角登场过，之后延伸出很多种类，形成了一个庞大的家族。

DQ系列的辉煌，与“DQ之父”堀井雄二有着密不可分的关系。如果想了解这位著名游戏设计师和DQ系列的故事，请看本期第136页的专辑。

掌机上的勇者斗恶龙

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列

GB《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》

发售日：1998年9月25日
价格：4900日元
销量：大约235万套

本作是《勇者斗恶龙怪兽篇特瑞的神奇王国》系列第一作，也是《勇者斗恶龙》系列第一次登陆GB主机。是《勇者斗恶龙6》的登场人物特瑞年少时代的外传。







之所以会发售本作也许就是因为《口袋妖怪》的热卖的原因吧？从游戏的名字就能知道这个游戏是以DQ系列种类繁多的怪物作为主角，以培养怪兽为游戏的目的。本作出现的不只是《1》到《4》的怪兽，还有自己的原创怪物。反过来本作的原创怪物也在《7》之后的作品登场了。

GB《勇者斗恶龙怪兽篇2 马尔达的不可思议钥匙》

发售日：鲁卡版2001年3月9日
伊露版2001年4月12日
价格：6400日元
销量：鲁卡版约113万套
伊露版约38万套

二代更是贯彻了《口袋妖怪》的分版本销售方式，但是效果看来不是很好，毕竟两个版本差别不大，骗钱的意图非常明显。剩下的就是对于1代的加强。

GBA《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》

发售日：2003年3月29日
售价：5980日元

作为本系列第3作，第一次在新型掌机GBA上登场。是合并前的ENIX独自发行的最后一款游戏，之后就成为SQUAREENIX。

本作和之前在GB上两作在感觉上差别很大，在广大的世界架着3台马车开始冒险。和历代作品比起来队伍规模上都大了很多。

但是本作除了对战以外没有任何通信要素。这个系列在通信上并没有《口袋妖怪》那样丰富，基本还是以对战为主。

NDS《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》

发售日：2006年12月28日
售价：5040日元

本作作为《勇者斗恶龙怪兽篇》系列第4作，在本文截稿后马上就要发售。

本次在游戏的宣传上都可以感受到本次将走轻松可爱的路线，游戏画面比过去明亮，也很少使用暗色调。

和之前的作品不一样，本作开始启用了《勇者斗恶龙》系列正篇的黄金制作人马：脚本&游戏设计&监督是堀井雄二，人物设计是鸟山明，音乐是杉山宏一。

本作利用NDS的通信机能能更为便利地进行通信对战和交流，是近期备受瞩目的NDS大作。



《多鲁尼克大冒险》系列

SFC《多鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》

发售日：1993年9月19日
售价：9600日元

本系列作为DQ系列分支的外传，第一作是发售在SFC上的，之后才转战掌机。这个系列的游戏方式就是《不可思议的迷宫》系列，只不过“表皮”换成了多鲁尼克和DQ的怪兽而已。以DQ中的武器商人多鲁尼克为主角，结果最后连武器商人都要去拯救世界。

另外多鲁尼克的儿子波波罗在后面的作品也曾登场。



GBA《多鲁尼克大冒险2》

发售日：2001年12月20日
售价：5800日元

和前作几乎没有任何变化的新作，先推出PS版本后，移植于GBA之上。

本作当然也是有新系统的，本作自己的系统就是转职。在突破了不可思议的迷宫后，可以转职为“战士”或者“魔法师”。战士不能使用“卷轴”和“杖”，但是有战士的特技，其实效果和道具没什么太大区别；魔法师HP回复慢，不能装备“武器”和“盾”，但是肚子不会饿。





GBA《多鲁尼克大冒险3》

发售日：2004年6月24日
售价：5980日元

距离前作时隔6年半，本作开始在部分迷宫可以继承等级进入了，这想必也是为了降低这个系列的门槛。

本作还可以使用多鲁尼克的儿子波波罗，波波罗的特技是能让敌方怪物成为同伴。不过这个类似的特技在之前的“不可思议的迷宫”作品中已经出现过。

《史莱姆大冒险》系列

GBA《史莱姆大冒险 冲击的尾巴团》

发售日：2003年11月14日
售价：5800日元

《DQ》系列的最受欢迎的怪物史莱姆在这个系列终于独立成为了“一国一城之主”——成为了主人公。

本作的类型是ACT，史莱姆根据自己的身体的形状变化能作出各种动作，用来攻击敌人或者解开谜题。

在这款游戏中史莱姆家族的种类再次增加。

NDS《史莱姆大冒险 大战车和尾巴团》

发售日：2005年12月1日
售价：4990日元

第二作选择在如日中天的NDS上发售，在日语中“大战车”和“尾巴团”的发音分第一个字母就是D（daisensha）和S（shippodan），其寓意非常明显。

因为在新掌机NDS上开发，所以活用了NDS的上下画面来进行游戏。并且游戏加入了《DQ8》里面的炼金系统。不过本系列似乎并没有同样身份的陆行鸟混得好。

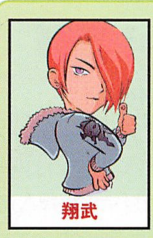
七嘴八舌说DQ

众编辑的感言和胡诌



《DQ9》公布，举世哗然。虽然说什么的都有，但“使游戏业界局势产生变化”的观点基本上是统一的。近日上网，看到日本某游戏网站放出了“NDS给了PSP致命一击”的言辞，同时也理所当然般地再次引发了激烈的争论。

当前的游戏硬件市场复杂万分，怎样为赢，如何算输，实在很难说得清楚。就算《DQ》能够凭借惊人销量将NDS“国民级游戏机”的称号砸成铁打不动的事实，想让SCE迅速宣布“PSP退出竞争”也是不可能的事。岩田聪声称“我们的目光不是向着索尼”，这应该并不仅仅是种辞令。《DQ9》只是精明的SQUARE · ENIX给任天堂的一个机会而已，任天堂真的想赢，还要看它怎样利用大作的压制力。把掌机阵地铸成金城汤池也是为了给家用机市场服务，任天堂能不能让Wii顺利完成对GC的换代，并顶住微软索尼两方的进攻，现在谁也不敢肯定。辉煌并不一定意味着一帆风顺，这正是游戏市场竞争的冷彻之处。



DQ最新作登陆掌机的消息确实是很让人吃惊,之前在掌机上的正统DQ系列作品都是复刻的，而新作登陆掌机却是第一回。不过DQ这个系列作品一直都是做在当前销量最好的主机上，而NDS目前在日本的销量相当好，可以说已经遮住了半边天。8月底发售的《FF3》虽然是复刻作品，但是第一周就达到50万的销量给S-E很大的惊喜，而DQ这种在日本一向销量很高的游戏出在NDS上,在发售之后一定会掀起很大的波澜。这真是国民游戏+国民掌机的组合啊。

本次DQ的新作还支持网络,这在DQ系列中也是第一次。NDS的WIFI网络已经运营有一年之久了,在这一年中有不少支持WIFI网络的游戏,同时也拥有了不少网络用户。DQ9作为一个ARPG游戏，如果支持了网络肯定能增加游戏的乐趣，这也是NDS的一个优势所在。不过我其实还是希望DQ系列能出在家用机上，NDS无论是在画面的表现力，还是在声音的效果上都有很大的欠缺，体现不出气势。

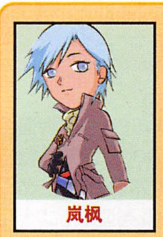


前一天刚听说DQ新作选择了DS平台，第二天又听说FFT移植PSP，顿时感觉S · E果然不会嫌钱多。

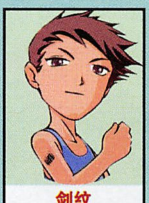
把新开发的游戏放在普及面广的DS上，销量超过百万大概只是时间问题，至于被捧为神作的FFT，以PSP的机能绝对轻松表现出精美画面，让旧作发挥余热还能再赚一笔。这样的如意算盘应该说是最符合游戏厂商赢利需要的，但是对两种掌机会产生影响，就算不买PSP也可以把PS版的FFT找来玩，但是如果不买NDS就没办法玩到DQ新作（虽然也可以跟人借来玩），SE这个动作等于是承认了更看好DS，同时也不会得罪SCE。对PSP这样一台掌机来说，虽然游戏功能不是它的唯一，但是仍然难逃成为冷饭锅的命运吗?

就我个人来说，不喜欢DS的3D画面，总觉得怎么看都粗糙，如果DQ新作选择做成3D画面的,我肯定没有兴趣去玩了，如果做成2D画面，不知道SE会被多少人骂……

如同在日本业界形成惊天动地的影响一样，《DQ9》公布的消息在小小的《掌机迷》编辑部中同样掀起了不小的波澜。虽说身为杂志编辑要做到“对新闻处变不惊”，但个人的好恶毕竟也存在于我们这些凡人的身上。下面的言辞就是每一位小编对这次事件的看法，“大放厥词”之处，还请读者们多多见谅啦。


岚枫

《DQ9》登陆DS平台，岩田聪笑了，久多哭了……小枫在刚得知这个消息后，首先想到的并不是DS有多么多么的无敌和神奇，反倒是久多那张哭丧的面孔。《DQ9》逆袭到掌机平台，对于主打日本家用机市场的PS3主机来说绝不是什么好消息。本身就主要靠第三方的SCE，如果少了《DQ》这样的日本国民游戏，势必会对其未来的主机推广造成相当的影响。鬼知道目前开发度还是个位数的《FF13》猴年马月才能出现，即使真的到了那个时候，家用主机的市场什么情形还很难妄下结论。相比之下，任天堂就要风光得多了。拥有DS的不败神话,即使真的Wii在家用机市场的争夺中再次失意，也不会对其造成太大的影响。更何况，拥有强力第一方名牌软件的老任以及Wii所携带的全带玩法，未必会输给传统意义的家用主机。总之，这一次《DQ9》的变故，与其说是对DS的锦上添花，不如说成是S · E给了SCE和PS3的一记闷棍。PS3这次的前途，已经不是荆棘的问题了，我是连道都看不到了……


剑纹

对我这样一个非DQ玩家来说，DQ在什么主机上推出新作根本没有意见。反正我不玩儿，出在任何主机上都跟我没关系。DQ出在NDS上也没让我感到有什么惊奇。这种号称"日本国民游戏"的游戏，除了PS2平台，目前也就还剩NDS可以投奔。因为这两个主机的累计销量都很高，如今后者在日本更受欢迎，所以也更受厂商欢迎才对。

如果说DQ事件对业界有什么长远影响，比如说它能够左右Wii和PS3的胜败，也和我没什么关系，反正我还有XBOX360可以玩。SE宣布DQ新作这个事件我觉得最好玩的是消息发布日期，SE选在PSP 2周岁生日那天公布这个消息，简直太恶毒太好玩了！绝对是对Sony的挑衅啊！我喜欢！

对于一个掌机杂志编辑来说，这件事值得高兴，也应该大力宣传。木头12月12日当天得知消息后高呼：“以后电软改名叫电子游戏掌机！”哈哈，掌机迷要变厚了？


月莺

关于已经全成为日本国民主机的NDS的正面报道之多，月已经看得腻味，任何正面的消息都不能再刺激月的神经。不过这个消息未免“正面”得过头了，此消息一发布就让S · E的股票上涨！本来大部分人都预测《DQ9》应该是出现在PS2这个成熟的平台上，虽然已经到了末期，但是潜力尚存。但是没想到S · E看上了开发成本低廉的NDS。但是掌机的硬件机能并不能让人满意，特别是关于NDS的音乐问题。而且类型变革为ARPG之后，曾经让人疑问：这是不是外传？堀井却斩钉截铁地说：“不是外传是正传，而且不会移植其他主机。”月朦胧间似乎看到岩田社长的微笑和刚上任的平井一夫的苦瓜脸。

想想6年前DQ倒戈SCE，现在又倒戈回任天堂，真是风水轮流转。国民游戏配国民主机，绝配！相信日本在近几年不可能出现能够稍微影响NDS的主机。于是更让月相信那偏激的NDS毁灭论：NDS会毁灭掉一切非NDS的主机。NDS千秋万代，一统江湖。

EXPRESS 带给你最新的新闻特报

PG 新闻报道中心

重型机枪的集中扫射 SQUAREENIX会社大作连发

《最终幻想战略版 狮子战争》将复刻至PSP



SQUAREENIX会社决定发售PSP战略RPG《最终幻想战略版 狮子战争》。发售日、价格未定。

PSP的《最终幻想战略版 狮子战争》是1997年于PS上发售的《最终幻想战略版》的复刻作品。这部作品当年在PS平台上依靠其出色的战斗系统、转职系统、战略性，一直有着极好的口碑。

本次PSP版并非简单的移植版本。本次片头动画重新制作，并且丰富了故事内容。除此之外还会加入新的职业。这次连LOGO也完全更换成新的，并且附加了新的副标题。现在只公开了一段“草笛”的动画，详细游戏内容会有什么变化还很难说。

《最终幻想 水晶编年史》在Wii和NDS发售

SQUAREENIX正式决定在Wii和NDS发售两作《最终幻想 水晶编年史》的系列作品，Wii上的作品是《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》，NDS上的是《最终幻想 水晶编年史 命运之戒》。

《最终幻想 水晶编年史》系列在2003年于NGC上发售了第一作，是一款可以多人同时游戏的RPG，在玩家之间有着良好的口碑。早在今年5月份的E3展上，《最终幻想 水晶编年史》系列的制作人河津秋敏就公布了这两款新作。



Wii上的《最终幻想 水晶编年史 水晶传递者》只公布了正式名称和标题LOGO，游戏内容还没有公开。NDS的《最终幻想 水晶编年史 命运之戒》已经有了部分图片，游戏类型和方式十分接近，并且将支持Wi-Fi机能。这两款作品会在12月16日到17日在幕张会展中心召开的“JUMP祭2007”上展出。

《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》

SQUAREENIX会社发表NDS用战略RPG《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》制作开始。发售日和价格未定。



NDS《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》是该会社SRPG《最终幻想战略版》的系列新作，是作为2003年2月发售于GBA的《最终幻想战略版ADVANCE》的续篇而制作的。这次只是发表制作信息，并未透露游戏具体内容。

这部作品也属于《最终幻想战略版》开始的舞台“伊法利斯同盟”这个背景下的作品。看来“伊法利斯同盟”将作为《最终幻想》系列一个统一的世界观。以下是以“伊法利斯同盟”为背景的作品：

PS《最终幻想战略版》
GBA《最终幻想战略版ADVANCE》
PS2《最终幻想12》
NDS《最终幻想12 亡灵之翼》
PSP《最终幻想战略版 狮子战争》
NDS《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》

NDS版《噗哟噗哟》出现记录BUG

SEGA会社在12月14日发售的NDS用方块解谜游戏《噗哟噗哟》出现了严重的BUG，出现这个情况后，SEGA决定出现问题的游戏进行无偿更换。《噗哟噗哟》这个BUG出现在记录上，一旦记录次数超过255次以后就无法记录了。

修正版的游戏将对全体购买者无偿更换，但是修正版的更换只预定到2007年1月中旬，之后将不再更换。具体的日程和交换方法近期发表。

本作《噗哟噗哟》对应Wi-Fi上的通信对战，在Wi-Fi上对战获得的点数和好友记录在更换卡带后都会全部保留。为此SEGA在Wi-Fi网络上做了准备交换的预备工作。

根据游戏情况的不同，如果在全部隐藏要素出现以前记录次数到达界限的话，就无法继续获得隐藏要素。为此SEGA公布了隐藏要素全开的秘技，只要使用该条秘技，即使记录不能的情况也能打开全部隐藏要素，但是这个状态如果不能记录的话，关机后再开就需要再次输入。

国内购买了正版的玩家可能无法顺利进行交换，所以在到达记录次数以前最好使用以下秘技：菜单画面按住L+R键不放，然后按照顺序输入上－下－右－左－X键－B键－Y键－A键。成功后会有效果音。



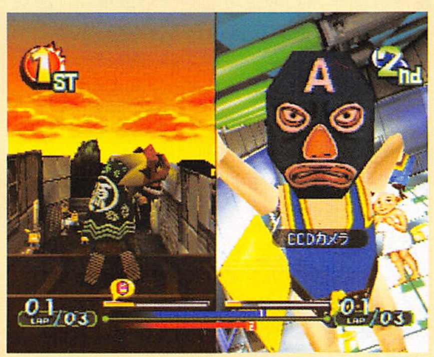
↑《噗哟噗哟》凭借可爱的角色在日本很受欢迎，这个游戏对技术要求很高。

PSP系统版本升级到3.03对应9款PS游戏下载

SCE会社于12月21日又将PSP系统版本升级至3.03，本次升级目的是对应于12月21日发布的9款PS游戏。

自11月22日发布的第一批9款PS游戏以来，这是第2次发布过去的PS游戏，数量还是9款，价格还是525日元。如果要下载并且运行这9款游戏就必须把PSP的系统版本提升至3.03版，不然就无法运行。3.03版本除了用于对应新发布游戏外其它没有改变。

以下给出游戏名单：



↑《激走 Toma Runner》这个相当另类的游戏相信大部分玩家都没接触过。



↑在第二批游戏中《恐龙危机》已经算是相对的大作了，其它游戏估计很多人没见过。

游戏名	厂商
R-TYPES	IREM
右左（U-SA）	ARTDINK
太阳的尾巴	ARTDINK
恐龙危机	CAPCOM
全球武力 新.战斗国家	SCE
激走 Toma Runner	SCE
玛尔王国的人偶公主	日本一
THE 便利商店 独占那个城市	HAMSTAR
钻地小子	NBGI



话题1 你认为新的家用机发售对掌机有何影响

●由于互动玩法，新家用机的推出肯定会对掌机市场起到促进作用。（杜刚，22岁）

●影响也许不大，因为两者的受众和年龄层还是有很大区别的。如果掌机和家用机的互动玩法能够成功的话，情况就不好说了。（李帆，19岁）

●不会有什么影响，DS卖得这么好就说明掌机还是王道。（钱杰，15岁）

●家用机的游戏画面比掌机好，我觉得应该会有更多的人会买新的家用主机吧。（张晓宁，13岁）

●因为针对的受众不一样，不会有什么直接影响，它们都卖不过NDS。（赵成强，25岁）

●家用机价格太高，特别对于国内的玩家来说，所以掌机还是国内主流。（黄馨莹，22岁）

●新的两个家用主机都有和掌机联动的功能，希望能作出一点花样来。（何千，20岁）

●我认为不会有太大的影响，毕竟日本现在卖得最好的还是NDS。（李楠，18岁）

●没什么影响。未来的掌机将引导家用台式机，NDS就是最好的例子。（章峰，20岁）

●Wii的设计和NDS有异曲同工之妙，如果软件转化合理，能够形成相互促进。PS3的联动功能做得好的话，对PSP是个不小的救赎。（李文辉，25岁）

●PS3和WII的发售必定会对PSP和NDS的市场产生影响，虽然PSP不会反超，但估计会比现在的情况要好一些。（刘振伟，22岁）

话题2 你对新开设的ACG小站栏目有什么看法

●游戏厂商以ACG作为圈钱手段，PG作为游戏杂志，也应该利用这种资源。（薛明，23岁）

●ACG小站开得不错，能让我们了解游戏中的一些动漫人物。（宋伟滔，20岁）

●大力支持！俗话说ACG一个都不能少嘛！（陈扬，23岁）

●还是以游戏为主吧，动漫可以增加，但是内容一定要好才能吸引人。（王心，21岁）

●很好啊！可以了解到更多的动漫相关的信息，希望能够加入与读者之间的互动。（李晴，16岁）

●“ACG小站”和“掌机动漫坛”都喜欢，完全不同的两种风格。（黄伟，15岁）

●ACG小站的想法不错，希望能找到更多动漫精美的插画供读者欣赏。（严慧慧，23岁）

●ACG改编的游戏在日本越来越火，热门作品更是有销量的保证，希望能多多了解。（黄尚，18岁）

●很喜欢动漫，希望多介绍一些新作品……只是不知道新作品是不是都能和掌机扯上关系。（吕宁，17岁）

●最近两年动画漫画改编游戏越来越多，能系统介绍一下它们是件好事。（白翎，19岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对这次《DQ0》在NDS上发售的看法。

2、在新的一年里，有什么话要对《掌机迷》说。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

目前DS主机及其软件在日本的销售势头可谓用恐怖来形容,圣战商战前如此优异的成绩不过只是前哨战。

11月20日-12月3日 TOP 10

虽然这段时间家用机市场战的热火朝天，但DS完全可以用无视来形容。家用主机和软件非但没有给DS造成冲击，几款全新的作品再次将DS软件销量推向新高峰。




1 DS NEW 时尚魔女DS
●SEGA ●ETC ●2006.11.22



双周销量：**491539**

累计销量：491539

SEGA近期唯一能拿得出手的一款游戏,销量决定一切。



2 DS NEW JUMP究极明星大乱斗
●任天堂 ●ACT ●2006.11.23



双周销量：**245550**

累计销量：245550

热血的少年JUMP漫画和游戏,火热销量也是情理之中的事情。



3 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠
●任天堂 ●RPG ●2006.9.28

双周销量：**221613**

累计销量：3372306

这个还用说吗？这个还用说吗？这个还用说吗？！



4 GBA NEW 最终幻想6A
●SQUARE ENIX ●RPG ●2006.11.30



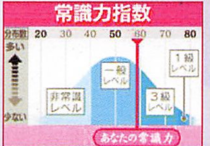
双周销量：**137091**

累计销量：137091

GBA上最后一个亮点,堪称游戏史上最杰出的RPG之一。



5 DS ↓ 常识力鉴定DS
●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



双周销量：**112153**

累计销量：625970

如果不是有语言障碍相信这款游戏在国内也会异常火爆的。

6 DS NEW 星之卡比DS
●任天堂 ●ACT ●2006.11.2

双周销量：**85911**

累计销量：352372

传统名作销量只能说勉强说得过去。



7 DS → 新超级马里奥兄弟
●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

双周销量：**60218**

累计销量：3435229

卖吧！卖吧！向400万目标大步地去迈进吧！



8 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

双周销量：**49811**

累计销量：3488589

难道日本真的有那么多人需要补脑吗？！



9 PSP NEW 魔界战记
●日本-SOFTWARE ●ACT ●2006.11.30



双周销量：**21712**

累计销量：21712

家用机的名系列，到掌机平台也只能做炮灰……

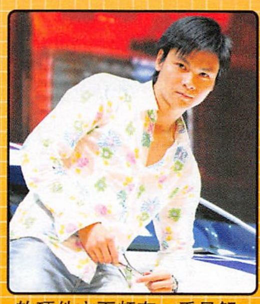
10 DS NEW 游戏王 灵魂召唤师
●KONAMI ●TAB ●2006.11.30



双周销量：**20521**

累计销量：20521

游戏王的死忠不要错过哦！网战+原著的魅力惊人。


软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

烧录换代 新卡成风

Slot-1烧录卡大战爆发 价格战激烈令人震撼

上个月时，市场上的Slot-1烧录卡就只有Acekard比较吃香，而到了这个月，各种Slot-1就突然如雨后春笋般冒出来了。以下是目前已经有消息的Slot-1烧录卡的列表：Acekard、NinjaDS Micro、NinjaPass X9、EZ5、SC DS、R4、M3 DS等。

而国内市场，已经上市的产品以及价格则是：

Acekard：360元

SC DS：299元

EZ5：268元

R4：198元

其中，SC DS目前只有英文版，英文版售价为348，不过目前的英文版可以切换成中文版，所以也相当于中文版。

在研究中发现一个十分有趣的规律，名字取得越长的卡，售价越高。分析一下：

Acekard有7个字母，售价360，每个字母价值51.4元；

SC DS有4个字母，售价299，每个字母价值74.8元；

EZ4有3个字母，售价268，每个字母价值89.3元；

R4有2个字母，售价198，每个字母价值99元。

原来烧录卡是这么定价的啊！当然，这个纯属博君一笑，实际上，当R4公布了零售价格为198元后，其余产品都大为头疼，以至于还没有发售的Ewin3直接宣布暂缓发售，而其它的产品只有采取降价或者一系列促销政策。当然，产品的品质是最关键的，我们也希望诸多烧录卡产品在打价格战的同时，也要保证品质，不然消费者就遭殃啦。

Slot-1烧录卡OEM成风 DSGBA最大赢家

除了前面提到的一系列产品，目前活跃在网络上的还有另外一些烧录卡，譬如GD FLASH、N-CARD、DSLinker等，这些卡发布的时候大家产生了疑惑，怎么它们的外观以及功能如此接近呢?实际上，目前很多产品都是一家叫做DSGBA的公司给OEM的产品，譬如DSLinker，虽然是Supercard公司生产的，但是它其实也是DSGBA OEM的产品，软件方面要跟着DSGBA走，使用方面跟其它同类烧录卡没有区别。

个人不太推荐这种烧录卡，因为TF卡外接式的Slot-1烧录卡已经够便宜，而且是主流产品，如果要买，大可购买这些卡，而没有必要购买内置空间的。我想这种商品迟早会被淘汰，还不如直接一步到位多花点钱购买TF卡+Slot-1烧录卡呢。

《任天狗》汉化版即将发布

由云云组建的YYJoy汉化小组YYJoy汉化小组在发布了《恶魔城 迷宫的画廊》（本刊译名《恶魔城 遗迹的肖像》）汉化版之后，近期又将发布一大力作《任天狗》汉化版，虽然说这个游戏是神游公司宣布要推出的中文游戏，但是大家等了快一年了，神游都没有动静，所以YYJoy汉化小组就决定对其进行汉化，以便造福广大NDS玩家，毕竟这样一款游戏是很适合在NDS上玩的，倘若能做到中文化，享受到这款游戏的玩家会更多。目前这款汉化作品正在进行最后的测试工作，相信近期就可以发布，如果感兴趣，不妨去YYJoy汉化专区(http://www.yyjoy.com)关注一下。



多想让华尧给自己设计一个形象啊！（孟奕辰）
男，19岁，南京浦口区盘城新街114号南京信息工程大学经管院06信箱2班，210044

郁闷中的圣诞 彷徨中的索尼

严俊专栏


江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

估计八辈子的霉都在这一会儿让给我倒了。先是连收两张百元假钞，没想到闯荡商场多年居然也被“高仿”给蒙了，真是大意失荆州啊。接着是快递一台iDSL到河北，原本三天的路程途中晃荡了十余日，硬生生让人把包裹给掏了个空，问题是一套1200多块的机器居然没有保价，又是吃了大意的亏。之后又快递一台古董PS2去重庆，东西倒是没丢，不过到顾客手上已经给摔成砖了，不得不大老远发回来修理。最后是帮朋友发台摔坏的PSP去广州，鉴定为主板屏幕均死的绝症，不修也罢，路上倒是安全，不过发回来之后机器躺在店里多时，一日我中午就打了个小盹，回头一瞧，好嘛，尸体都让贼给偷了。总之这段时间真是郁闷得不行，窝火得很呐。

不知不觉PSP迎来了发售两周年纪念，粉红色主机才刚出不久，接着银色主机就上市了，托水货商的福，几乎第一时间这款新色主机就有少量流入国内市场，不过玩家普遍对色调的设计颇有微词。本来银色调是最容易做出金属豪华感的，可惜的是实际视觉效果塑料感十足，按键部分采用的是灰色调设计，整体倒是协调了，不过总给人感觉不够高档。唯一的亮点是机身背面采用了防磨损设计，不过手感也变得偏滑了一点点，不知道手汗达人们是否用得惯了。再有几天蓝色款也要上市了，从官方公布的宣传图片来看似乎应该会比银色款美观一点，不过具体的效果也要拿到实机才知道。

就色调这一点来说，我个人认为SONY已经越来越不像自己了，那个每每出手就必然引领时尚潮流的贵族品牌哪去了？反倒是任天堂近年来越发圆滑了，开窍了，学会骗钱了。一台NDS一台NDSL，光主机就赚了两次钱，颜色也是越推越赞，甚至到了每出一部新色主机就要狂卖一阵的地步。这世道变了，这不，近来疯传2007年DS又要推改良机型了，据说屏幕还是3.8英寸，真晕，且不论传言真假吧，依我看NDSL风头正劲，推不推新款无所谓了，PSP倒真的是非常有必要出改良型的。一不做二不休，其它的不改也罢，非得换个触摸屏上去不可，技术方面完全不是问题，成本也不算很高嘛，你NDSL不就是能摸嘛，现在我也能摸，机能还比你强，屏幕还比你大，再加个电话功能，加量不加价，反正是败了，也不在乎这点东西。不知道久多大叔看不看咱们的《掌机迷》，如若是开了窍，PSP起死回生了，一高兴丢个十台八台过来……

最近不少玩家在寻求改良PSP十字键手感的方法，总的来说，现在有两种途径可以达成，一是拆机把十字键部分垫高，二是直接粘贴铁拳附赠的外置十字键。拆改的话效果确实不错，但要求玩家动手能力很强，开肠破肚并不是每个人都可以做好的，通常要反复拆装数次微调才能找到最佳手感，而且开机后很难避免进灰。个人建议还是使用外置十字键比较稳妥，效果也不会比拆改的差，关键是方便安全，价格也不会很高，想省钱的话买个组装的也可以凑合着用。不过外置十字键唯一的缺点就是不怎么美观，突出一块对主机收纳也有影响。

这段时间咨询率最高的周边就是PSP摄像头了，自从新系统激发了摄像头的潜力之后，大家对它的好感度也直线上升，发售之初我就提出其应该运用到游戏方面，日前公布的寂静岭宣称会对应摄像头，不过无论是怎样的玩法，我想这样的游戏对摄像功能不可能有太多的利用率，推出一到两款专用游戏才是正道。可以是小品游戏，但一定要有，投石问路很有必要。

NDSL方面最热闹的还是烧录卡，现有厂家本来就多，还不断的有新生力量乱入，几乎每个月都有一款新卡上市，不声不响SC的DS端卡都开卖了，首批英文版348元的零售价在国内市场似乎没有太大的优势，不过等到中文版推出应该会有所调整才对，接下来EZ V又是一颗重磅炸弹，268元的建议零售价很有杀伤力，面对如此多的选择，真不知道玩家是喜是忧啊。

PSP普通	1550
PSP豪华	1700
NDSL	1150
IDSL	1220
小神游SP	650
翻新SP	420
翻新GBA	320

希望能有对GBA游戏经典回顾栏目。（俞嘉伟）
男，16岁，上海市金山区



PSP《中原之霸者》汉化版发布

《中原之霸者》汉化版发布了，参加本次汉化的人员是雷神汉化组和雷神论坛相关人员：爱在天涯（雷神汉化组程序员），猎狐犬（雷神论坛的版主），ApolloNo1（雷神汉化组另类成员），毛毛，以及其它的友情人员。



汉化说明

游戏中的图片未汉化：本ISO中的文本已经全部汉化，在游戏中没有汉化的都是图片，由于是繁体及少数日文，不会影响游戏。因为每座城市都有独立的一套图片，每场战斗又都有一套，大概有7000张以上，重复的数量太大，要汉都得一起，不能用替换的方法，所以暂不汉化，有空再说吧！

本游戏版权完全归其制作厂商所有，我们完全是兴趣小组的私人行为，没有任何商业目的和收入。喜欢我们汉化作品的兄弟请支持我们，不喜欢我们汉化作品的，请完全无视。

《银河战士 猎人》汉化版发布

PGCG汉化组发布了《银河战士 猎人》汉化版，下面是小组的声明和具体情况。

汉化说明

经过两周的延期，PGCG复活系列的第四部作品《银河战士 猎人》终于面世了，这部作品是NDS上最佳的射击游戏，而且还支持WIFI对战，甚至还附带语音聊天功能，不可不玩。PGCG汉化组选择该游戏进行汉化，第一是因为



该系列历史悠久，游戏经典；第二就是GBA平台上的《银河战士》都被汉化了，NDS平台上的没理由不进行汉化。最后，汉化该作品的过程中遇到很多问题，如之前所说的敌人消失BUG……现在虽然解决了该BUG，但条件有限导致还有部分日文以及图片没能进行汉化，残念！

PGCG小组发布ACT大作《红侠乔伊 摩擦！》汉化版

同样是PGCG汉化组的作品，《红侠乔伊 摩擦！》汉化版发布。该游戏是NDS平台上不可多得的一款动作游戏，而且充分发挥了NDS的机能，希望大家能喜欢。





《特鲁尼克大冒险3》95%汉化版发布

NW论坛星组发布了《特鲁尼克大冒险3》95%汉化版。小组称：“《特3》汉化项目结束后，我们正式加入星组，希望能够撑起自己理想的那片天。希望大家有空到星组的根据地：www.newwise.com 去逛逛。”







文、责/剑纹

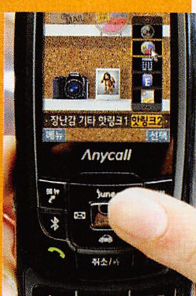
韩国游戏公司首次收购日本上市公司



来自21CN的消息，近日韩国公司CYKAN Entertainment已获得了日本上市公司COMMSEED的43%股份，成为了COMMSEED的最大股东。根据报道称，韩国CYKAN Entertainment公司计划，将通过旗下的日本分公司投资20亿日元（折合人民币1.32亿元）来收购COMMSEED公司。COMMSEED公司是制作家用游戏机软件、运营手机游戏等网站的日本游戏公司。此次收购，CYKAN公司开了韩国游戏公司公开以买股份的形式收购日本上市公司的先河。

世界第一光学游戏杆 三星最新手机V960曝光

三星公司近日发布了一款新手机SCH-V960。这款手机拥有200万像素摄像头、2.12英寸QVGA屏幕、蓝牙通信、GPS 和MicroSD 插槽。此外，这款手机还有“智能照明”的功能，系统会自动控制屏幕和键盘的背光，从而节省电池电量。其实这款手机最大亮点是光学摇杆，使用拇指轻松控制。V960预定12月底在韩国上市。





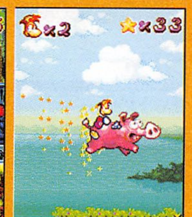
Rabbid的入侵已经开始，谁能阻止他们？











雷曼新作登陆Wii和多平台手机，目前还没有发售掌机版，所以推荐有条件的玩家来玩手机版。

很久很久以前，雷曼的世界充满了叫做"Rabbid"的小东西。他们太过温顺，所以经常被其它种族捕杀和骚扰。忽然有一天，他们从地球表面消失了，没有人知道发生了什么……直到现在他们从四处出现，准备复仇！一场大灾难即将发生，这支失控的完全由疯狂的兔子组成的军队正准备入侵雷曼的世界。只有他才可以把这个世界从疯子手中拯救出来！

游戏共有八关，三个不同的环境：森林、海滩和Rabbid的基地。面对Rabbid战士，一些比较大还很狡猾……甚至还有海盗Rabbid！还要打败那些愚蠢的机器，包括飞碟和机器Rabbid！加载了很多特效的动态作战系统将会带来更多激烈的肉博战！外加使用新的活柱枪和气泵枪，甚至从在路上碰到的猪身上得到空运！

回归传统的牧场系列最新作品

牧場物語



原定2006年12月21日发售的《育成岛》由于某些原因延期到了2007年2月1日，这一变更真是吊足了FANS们的胃口。

NDS	MMV	2007.02.01
	SLG	人数未定/5040日元
牧场物语 你与育成岛		对应触笔



作物种植与动物饲养系统

DS版的上一作《牧场物语 小矮人工作站》中，使用的是十字键和触笔并用的操作方式，而在《育成岛》中移动、种植作物和照顾动物都只用触笔来进行，因此玩家只用单手就可以进行各种操作，而作物种植和动物饲养的基本方法仍然沿袭系列传统。



↑需要使用锤子的时候直接点画面左下角的锤子图标就可以了。

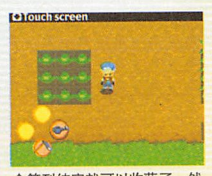
种植方法仍然不变

白萝卜和黄瓜等作物的种植方法与以前相同，关键在于用水壶每天浇水，如果偷懒的话作物就不会成长，结实之后就可以把收获物扔进出货箱了。



←用锄头整地之后就可以播种了，一包种子可以洒满周围9格区域。

→每天必不可少的事情就是用水壶浇水。



↑等到结实就可以收获了，然后再进行下一轮种植。

交谈和抚摸很重要

饲养动物的关键在于每天喂食和交流，坚持每天与动物交谈并抚摸动物的话，动物的爱情度就会慢慢上升，动物产品的品质就能渐渐提高，出货价格也随之提高。



→奶牛显得无精打采时候不光要喂食。

←用触笔直接点奶牛进行抚摸，就会出现心形的标志。



→如果每天用刷子为奶牛刷毛，不仅能使奶牛心情变好，还能提高牛奶的品质。

用鸡蛋孵小鸡

↓鸡蛋孵化出小鸡，反复进行这个过程就能增加鸡的数量。



→能在自己的牧场繁殖动物，把鸡生的蛋放在鸡小屋的孵化箱里。





料理系统与小游戏大公开

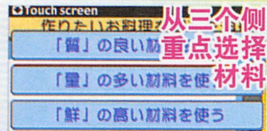


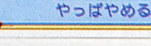
收集材料制作料理

收获的作物和钓到的鱼等都可以作为材料在厨房制作料理，拥有配方和材料的话就能制作各种料理，做成的料理能作为礼物送给其他人。

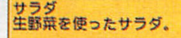


↑增建厨房并购买厨具后就能进行料理制作了。









↑从配方中选出想要制作的料理。

充满乐趣的小游戏

与各种动物们关系良好的话，就能玩到各种小游戏，目前公布的小游戏有三种，全部都是用触笔来玩的。如果获得较高分数的话，动物的爱情度会增加，动物产品的质量会提高，这是除了交流之外提高爱情度的好方法。



←动物头顶上方出现手形图标的话就赶快点一下。

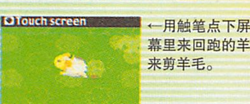




↑配合上屏幕罐子上方的光标点下屏幕的图标挤牛奶。



←由于没有时间限制，可以尽情地抚摸动物。



←用触笔点下屏幕里来回跑的羊来剪羊毛。

新公布的四个人物

《育成岛》的舞台是一个无人岛，最初这个岛上人烟稀少，随着主角逐渐开发岛屿，会有越来越多的人搬到岛上去居住，主角的牧场生活也会越来越充实。本次介绍的四个人物都是可能会搬到岛上来居住的人，具体需要达到怎样的条件才能让他们搬来，这一点还不明确，总之努力工作吧。



↑随着岛屿越来越繁荣，各式各样的人会因为不同的理由搬来居住。



矿物公司社长和害羞的女儿 达尔夏&赛菲娜

父亲达尔夏衣着豪华，而女儿赛菲娜是新娘候选人之一吗？

↑把矿石卖给经营矿物公司的达尔夏的话，一般都可以卖个好价钱。

以大鱼为目标的渔者 达尼



为了捕获大鱼而来到岛上的充满野性的渔者。



↑在岛上的餐厅遇到了达尼，一起吃饭吧！

←看眼前那么多饭菜，达尼真是饭量惊人。



古尔玫曼一族的料理评论家 皮艾尔

出生在古尔玫曼一族的古尔玫曼8世，性格温柔，作为拥有超一流味觉的料理评论家，对料理还是很严格的。



→见到专心数海浪的皮艾尔后，主角无语并且下意识地后退了。

冒险与通信的广阔舞台
格兰普尔群岛的战斗GP

DQM

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

从本次公布的游戏画面来看，跟剧情有着莫大关系的三个重要人物露面了，他们跟主角约克有着怎样的关系呢？

NDS	SQUAREENIX	2006.12.28
	RPG	1人/5040日元
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	对应触笔	

战斗GP大赛中隐藏着各种秘密

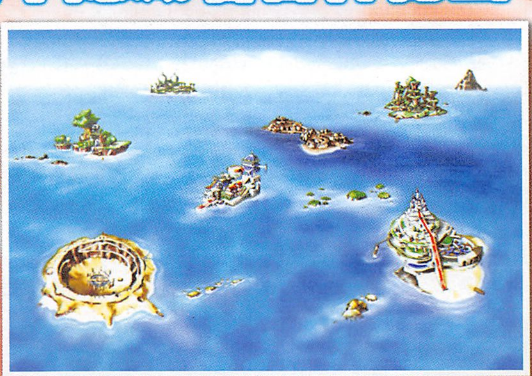
本作的主角是银发碧眼的少年约克，他左手中指上的戒指就是怪兽大师的标志“觅得指环”，以成为最强的怪兽大师为目标，主角参加了战斗GP大赛，在格兰普尔群岛上举办的第七届战斗GP貌似隐藏了很多谜团。

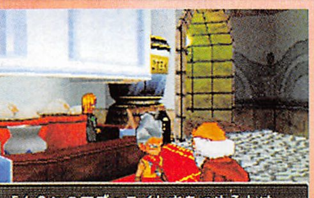


←主角听到了一些关于战斗GP的负面流言。



→为了参加战斗GP就必须先收集10个特定道具。





↑关于收集道具的规定有人表示疑惑，这次的战斗GP大赛果然不同寻常。

本作概要一览

在本作中用Wi-Fi通信能将怪兽数据登记到Jokers'GP，参加大规模的排名比赛。将觅得的怪兽进行交配就有可能获得强力的新怪兽，以怪兽大师为目标而努力吧！

怪兽大师之间的交流

玩家之间不仅可以通过战斗GP彼此切磋，还能使用无线通信的方式与其他玩家进行怪兽交换，通过交换能获得自己没有的怪兽。进行交换时一次最多可以交换三只怪兽，并且可以进行双方怪兽数量不相等的交换，还能直接把怪兽赠送给别人。


↑处于通信范围内的其他玩家都会被搜索到。


↑进行交换的怪兽在上屏幕中放大显示。



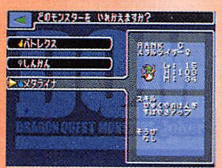


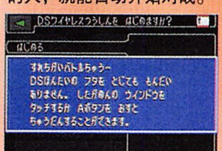
能多只一起交换


↑与交换对手的交涉也是本作的魅力之一。

随机进行的擦肩战斗

本作中设有新颖的擦肩战斗，玩家将编组完成的怪兽队伍设定为擦肩战斗状态后带着DS外出，如果在路上偶遇同样设定了擦肩战斗的其他人，就能自动开始对战。


↑首先将怪兽编成小队，然后设定为擦肩战斗状态。


↓如果遇到设定了同样状态的人，就能自动开始对战。



→对出现的怪兽能用觅得攻击，可能获得自己仍未遇到的怪兽。

最新公布的三个人物

约克在格兰普尔群岛冒险的途中，会遇到以下三位新公布的人物，他们会对主角产生怎样的影响呢？

战斗GP主办者卡尔玛索

他是一位天才学者，担任战斗GP协会会长，还有一位著名的医生，也是觅得指环的发明者。



→在战斗GP大赛开幕式上讲话的卡尔玛索。

冰霜美人　阿洛玛

出现在主角面前的谜之少女，她也是战斗GP的参加者之一，并且是主角的竞争对手。



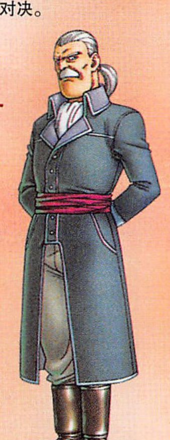
↑阿洛玛初次面对主角就放话说要少派一只怪兽上场与主角对决。

谜之组织的首领 基尔斯

连格兰普尔群岛的存在都不知道的谜之组织“杰伊尔”的首领，杰伊尔貌似是研究怪兽生态的。



↑杰伊尔的研究设施位于地下的建筑中，那里有一些罕见的怪兽。



PS2传说系列《宿命传说2》



各种各样的时空中旅行，解放命运的RPG名作在PSP上登场。

PSP	BANDAINAMCO	2007年2月15日
	RPG	1人/5040日元
宿命传说2		容量未定

讲述《宿命传说》18年后的故事

《宿命传说2》是PS上《宿命传说》的续作，同时也是传说系列的第4作。本作描写了《宿命传说》故事结束18年后的故事，主角是斯坦和露蒂的儿子，和新的同伴们一起展开了穿越时空的冒险。本作拥有豪华的声优阵容，主题曲是由日本著名歌手仓木麻衣演唱。PS2版中的影像在PSP版也会收录。

画面虽小但内容丰富



↑画面变成了16:9，上下区域看起来变小了，但是战斗画面中的相关信息都没有减少。

PS2版作品简单介绍

PS2版发售于2002年11月，是传说系列中唯一一个和之前作品有联系的续作，也是传说系列中唯一一个标题带有数字的作品。这一作继承了《宿命传说》的世界观设定，在前作世界观的基础上，在新的世界中展开一系列冒险，游戏以穿越时空和解放命运为主题。



↑看到孩子们遇到危险，凯尔立刻上前相救。

主人公
凯尔 迪纳米斯
配音：福山润

前作主人公斯坦和女主角露蒂的儿子，对父亲的英雄事迹非常崇拜。从小就有很强的正义感，经常想出去冒险，去当一个英雄。

↑→虽然在凯尔小时斯坦没有教过他剑术，但他却继承了父亲的剑术才能。

继承了父亲的剑术天赋

终于在PSP上完全复活了

~STORY~

在斯坦的英雄故事渐渐从人们的记忆中远去时，整个世界沉浸在圣女艾尔琳的威名之下。英雄斯坦的儿子——凯尔是一个整日做着英雄梦的少年，时常有出去冒险的想法。他在露蒂一人支撑的孤儿院里过着平静的生活，但是因为一个意外，他遇到了神秘的少女莉亚拉，凯尔的冒险征途也就此开始。

TT-LMBS系统展现快节奏的战斗

TT-LMBS是“信赖&战术 线性动作战斗系统”的简称。在角色HP槽的下方有一个体力槽，使用攻击、技/术等行动时会消耗这个体力槽，不行动的时候会慢慢回复。体力槽越低的时候命中率和回避率就会降低，这也使战斗中合理利用体力槽成为了关键。



和同伴一起追击敌人吧

←自己在前方战斗，同伴在后面为你提供坚实的援护。

↑把握好体力槽的剩余值，主攻手们交替对敌人进行攻击是要甚重考虑的。

故事从两个人的相遇展开



→面对她的焦急样子，凯尔将如何应对？



↓神秘少女莉亚拉从晶石中突然出现。

莉亚拉　配音：柚木凉香

为了寻找英雄在凯尔面前突然出现的神秘少女，好奇心很旺盛，责任感也很强，拥有神秘的晶术力量。

↑地图是以3D的形式表现的，可以切换自己喜欢的角色在地图上移动。

用2D和3D画面描绘世界

本作在大地图上用3D表现，能表现出整个世界的庞大，很有气势。但在一些城镇、村庄、迷宫等场景中都是用2D的画面来表现的。使用2D描绘的画面感觉色彩比较柔和，能细致地描绘出这些场景。



描绘出人们的生活



↑村庄中的色彩非常柔和，能感受到村子中人们和谐的生活气氛。



NDS	SEGA	2007年1月25日
	TAB	人数未定/5980日元
	三国志大战	对应Wi-Fi通信功能

本作是大受欢迎的街机版实时卡片对战游戏《三国志大战》系列的移植作，本次介绍的是游戏中的四种模式——三国英杰传、锻炼之章、通信之章、军议的详细内容，还有《三国志》中作为刘备对立面的曹操及其手下两员大将的介绍，世嘉所描绘的三国英豪们呈现出另一种雄风。



曹操

文武双全的年轻君主，被后世评为"世之能臣,乱世之奸雄"，是一位爱惜部下且学识渊博的名君。

夏侯惇

深得曹操信赖的武将，在与吕布的战斗中将被射中的左眼吞下而闻名，因此被称为"盲夏侯"以示与夏侯渊的区别。



夏侯渊

夏侯惇的族弟,年轻时曾经代曹操入狱，后被曹操营救并重用，弓术精湛百发百中，在战场上常与夏侯惇一起打头阵。

为了称霸乱世的

壹 在三国英杰传模式中发生连续战斗剧情

在三国英杰传的剧情中，无论是否满足胜利条件，紧接着又出现下一个胜利条件的提示，这就是连续战斗。在连续战斗中一旦败北就会结束游戏并回到战斗之前的状态，为了保持胜利就必须使用各种策略，下面介绍的是魏传赤壁之战的剧情。



←受到大打击的曹操军又被吴军猛将甘宁追击。

↑胜利条件要求生存一定的回合数，必须使用一定的策略才行。

←在被赵云追击之后又遇到了关羽。

↑除了曹操、许褚和徐晃之外只能再选一位武将，你会选谁呢?

本作概要一览

将DS旋转竖起来玩！

根据历史小说《三国志》改编的游戏——《三国志大战》DS版需要将DS旋转90度竖起来玩，用触笔操纵右边屏幕上的武将卡片，街机版里有的连锁和回转等卡片操作在本作中也一应俱全。



↑→使用DS的无线通信和Wi-Fi网络能进行对战，与众多玩家对战取得强者之证。

四种锻炼模式！

贰 在锻炼之章中磨练自己的技术

锻炼之章是与CPU操纵的卡组进行对战的单人模式，CPU卡组会根据难度的不同而变化，玩家的实力以称号来表示，取胜之后功绩值上升，表示称号的"位"随之提高，与高难度CPU对战时获得功绩值更高，而败北之后功绩值不减少。

→最初可选的难度只有容易和普通，普通难度通关后还有困难。



积攒功绩值

←称号分为很多等级，功绩值足够的时候就提升。

还有这样的卡组出现

八卦阵卡组

诸葛亮所拥有，根据部队数量产生各种效果。





荀攸以伤害系策略大水计为武器。

大水计卡组



指鹿为马连环卡组

刘表的指鹿为马之计和庞统的连环计。

叁 在通信之章中测试自己的实力

《三国志大战》系列最大的魅力在于与其他玩家的对战，本作可以通过无线通信和Wi-Fi的方式像玩街机版一样与其他玩家对战，也可以在通信之章中与其他玩家交换武将卡片。

无线通信对战

利用无线通信与其他玩家对战时，主机方建立对战房间，并且设定限制时间和关卡，然后与子机方连接，子机方进入房间后，双方点对方的名字就可以开始对战。



←对战时主机方设定各种规则。



→子机只需点主机方的名字。

Wi-Fi对战

使用Wi-Fi对战时，称号相近的玩家能自动配对进行对战，把别人的编号记录在朋友列表里面的话，还能利用Wi-Fi与指定的玩家对战。



↑对战时自动选择称号相近的玩家配对。

↓胜利后获得武勇，而不是单人模式的功绩值。



肆 在军议模式中组合并记录自己的卡组

在军议模式中玩家可以将获得的武将卡片组成卡组，为卡组取个名字并记录下来，最多能够记录五个卡组，通过势力、特技等五个条件能迅速找到特定的武将卡片，方便玩家做成卡组。



↑最多能有5个卡组被记录下来。



←用触笔快速选择排列出来的武将卡片。

最大限度利用武将值



↑武将值总和限制为8，能自由组合卡片。

卡组完成

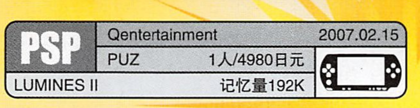


↑最后为卡组取一个名字来记录。

同色方块四个以上一起消去



更华丽更酷的LUMINES，水口哲也亲自带来音与光的新感觉PUZZLE游戏！



PSP	Qentertainment	2007.02.15
	PUZ	1人/4980日元
LUMINES II		记忆量192K

ルミネスII LUMINES

《LUMINES》是一款规则非常简单的游戏，只要将相同颜色的四个方块堆叠起来就能消去，旋转方块和消去时都伴随有华丽的光线效果和电子音乐音效。水口哲也的这款作品在发售初期就受到爱好者的赞誉，并且展开热烈讨论，为了取得最高分数和收集全部背景音乐图片，玩家们乐此不疲的反复玩着这款游戏。而更华丽更酷的续作《LUMINES II》即将于明年2月推出。



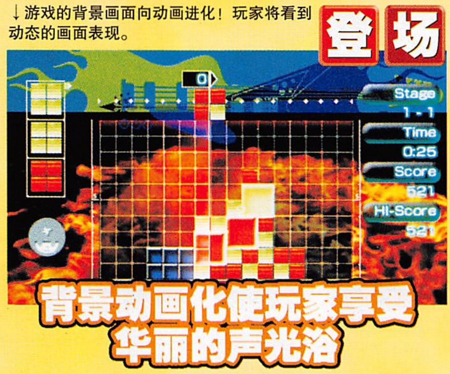
↑本作中背景画面（关卡）的数量一共达到了100多种。

背景画面数量大幅增加



《LUMINES》系列最新作品 登场

↓游戏的背景画面向动画进化！玩家将看到动态的画面表现。



背景动画化使玩家享受华丽的声光浴

Qentertainment制作人水口哲也 亲自讲述续作游戏的魅力

《LUMINES II》最大的特征是在MV的背景下来玩游戏。11月发售的欧美版邀请了很多世界著名的音乐人参与制作，还有以前曾经参加过《Rez》制作的音乐人提供新曲目，因此《LUMINES II》集结了国内外众多名曲，还包括很多原创音乐，总数量达到100首以上。游戏通关后还会出现“Skin Edit模式”，玩家能够自己制作背景画面。请各位期待游戏发售！

新要素1 挑战难题的任务模式

任务模式中有很多各式各样的难题需要玩家完成，例如一次全部消去，或者做出没有方块的一列等，是非常有趣非常难的模式。





←↑在任务模式中玩家可以体验到各种消去方式，在这里锻炼自己的技术。

挑战各种难题

简单的规则+深奥的游戏性

将画面上方逐一落下的方块旋转组合，堆砌出同色的方形方块，当时间线从同色方块上经过后，伴随着华丽的光线效果和音乐，同色方块消去。



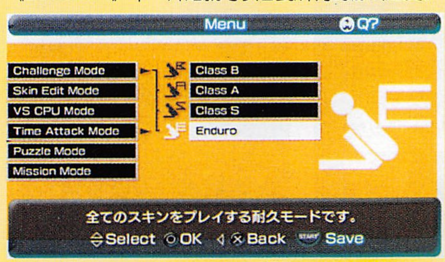
时间线经过后同色方块消去



画面更华丽音乐更动感

新要素2 难度各异的挑战模式

在挑战模式中，随着游戏的进行，玩家能收集到新的背景图片和音乐，与前作不同的是，在《LUMINES Ⅱ》中一开始就可以看到所有的游戏难度。



↑挑战模式的难度分为初级、中级、上级，只有在上级难度通关后才能选择Enduro难度。

最初可选择的难度等级有三种

新要素3 可合成音乐的音序器

利用本作的音序器机能，玩家可以将各种音乐和效果音合成出新的原创背景音乐，并能无线通信交换。



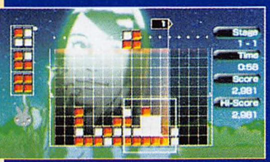


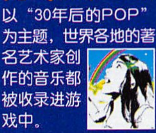
←↑不同的背景画面所配的背景音乐和效果音各不相同，利用音序器能随意组合。

靠音感定胜负

国内外人气艺术家联手合作 游戏收录众多音乐

《LUMINES Ⅱ》中收录了国内外很多人气艺术家的音乐，下面介绍其中一部分，熟悉他们的玩家将能预想这是多么华丽的音乐阵容。





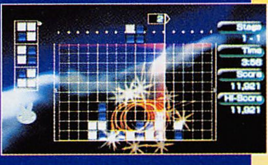
元气ロケッツ

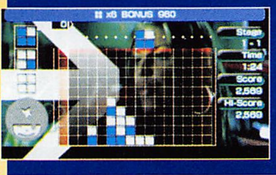
以"30年后的POP"为主题，世界各地的著名艺术家创作的音乐都被收录进游戏中。

ケン・イシイ



世界著名艺术家兼DJ，90年代他使日本的音乐被全世界认知，他所创作的劲爆舞曲被收录在游戏里。





Black and peace

全世界唱片销量超过1000万张的音乐人组合，曾经荣获37届格莱美奖、46届格莱美奖两项提名、47届格莱美奖和四项提名，拥有骄人的记录。

新要素4 自由设定关卡出现顺序

在挑战模式中获得的背景图片和音乐都被收集在编辑模式中，玩家能够像播放CD一样设定它们在游戏中随机出现，也可以让喜欢的背景重复循环。



↑将挑战模式中得到的图片与音乐制作成自己的播放列表。

让指定的关卡依次出现！

扩展到手机的LUMINES世界

不仅PSP玩家能够享受《LUMINES》的乐趣，手机用户也一样能够玩到，目前FOMA903i系列的手机就支持。



←↓画面虽小，乐趣丝毫不减。

无论何时 无论何地

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏 最快的评测

掌机游戏铁板阵

《合金装备OPS》的素质真是十分不错，这次的收兵系统可以说是为了掌机而加入的，画面也很让人满意。此外，NDS也有几个不大不小的作品，素质也都算不错，有兴趣的玩家可以去玩一下。

合金装备OPS

PSP	ACT
美版	KONAMI
2006.12.05	1-4人



画 面：★★★ 音 乐：★★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★



剑纹 抓敌人系统被小编们笑谈为“口袋妖怪”。

终于摆脱了卡片游戏和电子小说的噱头，在PSP上出现了正统作品。其实《合金装备OPS》给人的感觉很像个外传游戏，虽然情节继续了3代，但是系统和前几作都不一样。系统再次发生巨大变化——捕获的敌人可以编成自己的军队。系统的变化其实是每代合金装备所追求的，再次叹服小岛组的创意。



岚枫 SNAKE也玩起了“口袋妖怪”?!

初试游戏时，小枫对本作颇有微词，主要是在游戏中视角变成了一个十分头疼的问题。要知道在以往的几代家用机版《MGS》正统系列作品中，近乎完美的视角一直是这个系列良好口碑的一个重要原因。仔细玩过本作后，还是感觉相当出色的。厚道的剧情和画面，系统方面也是尽可能的保留。

口袋棒球9

NDS	SPG
日版	KONAMI
2006.12.07	1-2人



画 面：★★★ 音 乐：★★
游戏性：★★★ 操 作：★★★



岚枫 热血啊!青春啊!只要有棒球的地方就想起TOUCH1

游戏画面与之前推出的《甲子园》基本没有任何区别，但在游戏性上依然一如既往的优秀。育成系统和比赛模式也是越发的成熟。虽然这个系列在日本的人气很高，但在国内的认知度始终还是有限，其实棒球是个很有趣的运动项目，建议大家先去熟悉规则再好好享受一下这款优秀的体育游戏吧！



月莺 月不曾打过棒球，却有棒球魂。

KONAMI的《力量实况棒球》系列一直是日本的国民级游戏大作，这和日本棒球的流行是分不开的，在国内就不行了。本作依然继承了优良传统，这次比赛时画面已经接近家用机，手感也一如既往的好，成功模式内容更加丰富！不说了，继续玩……不要啊！月又被打出一记“再见本垒打”。

陆行鸟与魔法画册

NDS	AVG
日版	SQUARE ENIX
2006.12.14	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

月莺：出乎意料之外的有趣，强烈推荐。

陆行鸟作为主角有个《不可思议的迷宫》，但是那毕竟是“迷宫包皮”系列。这次陆行鸟终于有了自己的游戏主题。开始上手的话，还认为是一个NDS上普遍的小游戏合集，只是比较有趣而已。但是再继续下去就会发现这个游戏绝对不是一款简单的小品游戏，至于有什么玩意就请玩家自己试试吧。



暗凌：画面3D化并不能代表游戏素质的高低。

又一款以超可爱的陆行鸟为主角的游戏，相比之前GBA版《陆行鸟大陆》的画面水平，本作3D化的画面显得很粗糙，看久了真是摧残眼睛啊。游戏里的魔法画册中包含了各种小游戏，不断挑战才能开启隐藏要素，因此把本作看成是休闲时可以选择的小游戏合集也说得过去。

不可思议迷宫 风来西林DS

NDS	ARPG
日版	CHUNSOFT
2006.12.14	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



暗凌：店主啊，我又来了，宝物交出来吧。

同为《不可思议迷宫》系列，西林比起奸商胖子，我还是更喜欢后者。本作中西林行动的感觉很飘，迷宫的房间不是正方形的，这多少让我觉得不习惯，看小地图会找不到岔路在哪里，经常怀疑还没有把本层走完，救助队这一传统设定还真是大大方便了各位玩家在迷宫的冒险。



月莺：月作为风来人，也还是不能给高分。

这款游戏是SFC上的复刻作品，除了加入了新手迷宫以外似乎没有任何变化，完全保留了“风来”的味道，可以说是完美复刻。不过这年头完美复刻似乎是一个贬义词，毫无新东西居然就直接拿出来卖，是不是太过不厚道了呢？不可思议迷宫最近作品很多，玩法就不复述了。最近的SEGA真是让人无奈。

流星洛克人

NDS	ARPG
日版	CAPCOM
2006.12.14	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹：洛克人EXE重生，新的战斗形态魄力十足。

CAPCOM炒作了很久的新洛克人终于发售了。3个版本同时出击表现了CAPCOM继续“骗钱”的决心。天马是技术型，龙是平均型，而狮子则是强力攻击型。本作根据洛克人EXE系统发展而来，使用触摸屏选择芯片进行组合战斗。场景画面很一般，但是战斗系统比较有趣，主要是新的视角爽快感十足。



翔武：换汤不换药的新系列，依然以多版本发售。

《流星洛克人》和《洛克人ZX》都是在NDS上的新系列，本作属于换汤不换药的类型。平时的地图画面和GBA的《EXE》系列相差不多，而战斗方式和战斗画面也只是在《EXE》系列上进行了提高，不过战斗起来仍然要讲究一些策略性。本作支持了WIFI网络，为整个游戏增加了不少乐趣。

SNK VS CAPCOM 卡片战士

NDS	TAB
日版	SNKPLAYMORE
2006.12.14	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★

剑纹（B）：人气角色大集合，系统稍微普通了一点。

SNK和CAPCOM众多角色被压成卡片，然后进行卡片战斗，这是本作最大的卖点。角色造型绘制得很不错，简单的系统也很容易上手。游戏故事情节可以忽略，发展过程就是沿着几十层的高塔向上战斗。战斗的过程中获得点数，购买卡包抽取新卡。向喜欢卡片游戏的玩家推荐这个游戏。



翔武（B）：以明星为卖点，如果加入了WIFI将会更好。

以SNK和CAPCOM的众多角色为卖点的卡片游戏，在NGPC上是个很有人气的游戏，估计是呼声很高的原因，在今年终于推出了这个系列的新作。在游戏中，玩家可以看到各个熟悉的人物以卡片的形式出现。本作作为一款卡片来说，规则方面还是有些不够严谨的地方。不过更可惜的是没有加入WIFI。

噗哟噗哟15周年纪念

NDS	PUZ
日版	SEGA
2006.12.14	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



暗凌（A）：《噗哟噗哟》系列集大成之作，非常好玩哦！

本作绝对是《噗哟噗哟》系列中最好玩的一作，游戏中登场人物非常多，对战游戏规则是随机抽选的，不仅收录了以前各作的规则，还新增了很多有趣的规则，玩起来感觉千变万化，所以身为PUZ饭的本人从小月手里抢过游戏之后，就一直霸占着玩了好久，实在不舍得还给她。

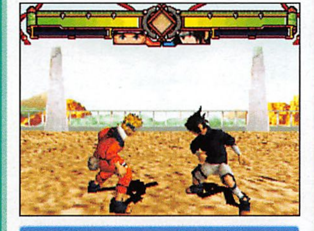


月莺（B）：SEGA老资格的方块落下类作品。

方块落下类作品除去经典的《俄罗斯方块》以外难有名作，不过本作在日本还是很受欢迎的。璞哟璞哟可爱的样子可以吸引许多女性玩家和孩子加入这款容易上手的方块游戏。本作在攻击方式上加入了许多新变化，让战斗更有变化性。唯一的缺点是屏幕太小导致噗哟也很小，眼睛不好有时会看错。

火影忍者 忍列传

NDS	FTG
日版	TAKARATOMY
2006.12.14	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



翔武（B）：虽然画面有所提高，但本意还是不厚道。

和TAKARATOMY之前在NDS上推出的几部《火影》作品相比较，本作在画面上让人耳目一新，采用了3D的人物造型。不过在打击感方面做得还是有所欠缺，而且作为3D格斗游戏来讲，玩起来也比较单调。但是无论怎么说，这次的作品也算是个进步。估计在以后还会有《忍列传》的第二作、第三作吧。



月莺（B）：火影的人气是一年不如一年啊！

在PS2上的格斗版备受好评之后，本款游戏缺点很明显。首先本作没有乱斗的感觉，给人感觉是比较正统的格斗游戏，但是又加入了许多PS2版的要素，比如替身和忍具。但是一款正统的格斗游戏居然不能搓招？更难以忍受的是原作那么多忍术，可是每个角色居然只有1个能使用。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

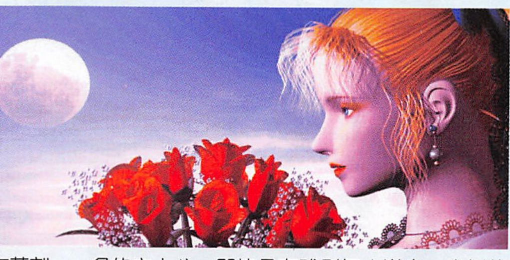


游戏品味

最终幻想6A

GBA RPG
2006.11.30
SQUARE ENIX

永不磨灭的幻想，闪烁在GBA平台上的最后一颗耀眼的明星



对于一些年龄偏小的掌机玩家来说，一款1994年的作品对他们来说的确是太过陌生了。十几年前的游戏，即使是以掌机游戏作为标准，放到今天来看，《FF6A》在画面音效等的表现上也是不太尽如人意。但作为在一台已经逐渐退出历史舞台的掌机，它上面最后的一款RPG大作却不能被我们所忽视，如果说您对游戏画面的要求并不苛刻，如果您是一位喜欢日式RPG游戏的掌机玩家，那么您就完全没有理由错过本作，这是一款感动整整一代老玩家的RPG典范之作！

也许有人会问，你为什么会如此地吹捧这样一款已经过气多年的老游戏。现在我们有PSP、有DS，上面也不缺少一些知名的好游戏。难道一款GBA上的移植游戏就有如此大的魅力吗？我的回答是肯定的。也许现在一些年轻的玩家并没有经历过那样一个年代，游戏的画面水准远不如现在这样绚烂。一款注重剧情的RPG游戏，制作者为了更好地表达自己的思想，除了在剧本的渲染上下大功夫外，在画面细节的处理上也是很有讲究的。在《FF6》中，虽然每个人物只有简单的点阵图像，但是在美术工程师的出色演绎下，用极其个性而又简单的图像表现出了人物细腻的个性。这是一种在当时没有足够技术力的前提下所创造出的奇迹。相比之下，如今的游戏虽然声光效果越来越好，但在类似这样的创意上却显得越发的贫瘠。如果你有仔细去观察《FF6》的画面细节，你会惊叹以当时的硬件条件能够达成这样的高度是怎样的不易。相比系列最新作《FF12》中半成品一样的系统和剧情，《FF6》中所表现出那种成熟大气的世界观和故事，又是怎样的一种境界。

《FF6》的世界太美了……那种美的中间混杂着各种人性在里面。《FF6》中一共有12名主要的角色。他们来自世界各地；他们拥有着不同的身世和来历；他们曾经互相猜忌或憎恨；他们在沉重的失败后再次走到了一起。试问如今哪款正统RPG游戏敢像《FF6》一样拥有如此多的主人公。即使是在戏剧与小说中，类似的景况也是不多见的。人物越多，他们之间的关系网以及个性的把握上就会越难。尤其是对于一款游戏来说，人物与剧本的控制以及与游戏本身的结合都不是那样容易掌握的。但即使在这样的难题下，当年的SQUARE却完美地完成了作品。也难怪当初所有媒体与玩家都将美誉与褒赞毫不吝惜地给了《FF6》与SQUARE。这一切本来也都是它应得的！

在《FF6》的过程中，感动我的地方有很多。但这并不代表说游戏是在滥用煽情，游戏利用十分灵活的方法向玩家表达每位角色的内心世界。人们会在不自觉中就被吸引到故事中去。举一个最通俗的例子来说，一些没玩过《FF6》的玩家根本无法理解莎莉丝在歌剧院的那段表演到底哪里感人。那样粗糙的画面，还有甚至不堪入耳的用电子音所模拟的歌声。但是如果能够结合莎莉丝与洛克之间的对白和他们的身世，在那样一个世界笼罩着黑暗和迷茫的景况下，一出宣扬爱情反对战争的歌剧表达出了当时人们期盼和平的心情。莎莉丝的美丽又与她的真实身份——帝国的女将军形成了鲜明的反差。而她与洛克的相遇又好像是命中注定的邂逅。一次次的信任与背叛，当一切全部结束后，再回头看那过往的尘埃，总会有一丝幸福的回味。而这种淡淡的甜蜜与悲伤，却贯穿在整个的游戏中，让人无法自拔……

只要你仔细去品味，就会发现《FF6》所独到的魅力。在游戏界越发浮躁与功利的今天，静下心来玩玩本作，你一定会有意想不到的收获……

口袋迷CLUB

近期NDS上大作不断，几乎掩盖了《口袋妖怪 钻石·珍珠》的锋芒，不过对于口袋迷们来说，玩《口袋妖怪》的热情是永远不会减弱的。年关将至，口袋妖怪们也即将迎来新的一年。在今后的栏目中，我们会策划出更多的活动和读者们进行交流，如果您有什么好的建议，请一定来信告诉我们。《口袋迷CLUB》将继续陪伴广大喜爱《口袋妖怪》的玩家，与自己喜欢的游戏一同度过崭新的2007年。

口袋妖怪道场 Vol.2



代理主持人：薯子

◆由于家里没有无线网络环境，整天琢磨怎么占用公用资源来上Wi-Fi，社会责任感0。因为加班没有时间玩《口袋》而郁闷，却又觉得“心态还年轻”而沾沾自喜的古怪家伙。

不定期《口袋》失败日记（三）

《珍珠》玩了两个多月，对自己的贪心重新有了深刻的认识，什么妖怪都想要的下场就是不知所措。No.445烈牙龙（ガブリアス）的压制能力，No.462浮磁王（ジバコイル）的特攻能力，No.472巨钳天蝎（グライオン）的战术能力……《钻石·珍珠》版的新怪物一个比一个强，真是不知如何挑起。而且，很多战术中重要的招式和道具都还没有拿到。没有时间通信交换，没有时间打战斗塔……完全是一副混乱的状态。

如今在薯子的眼里，真砂镇（マサゴタウン）副主角家中那个小女孩简直如同神明一般。这个角色是为玩家指点旧版妖怪出现区域的，每天随机出现一种。目前薯子想要的口袋妖怪全是旧版或者从旧版进化而来的，但又没有正版GBA卡带可以联动，结果每天都要前去“朝拜”。好在神明降恩，最近出现的旧版妖怪中不乏自己心仪的，也算是没白辛苦一场。

至于上面两期中提到的No.395企鹅皇（エンペルト），如今已经成功养育了3只，数值操作和配招各不相同，怨念总算是暂时结束了。不过薯子到头来也没挑出好的觉醒，看来，想使用“觉醒之力（めざめるパワー）”必须先自己“觉醒”出好运气……



←托副主角妹妹的福，怪物的野心才得以逐步实现……当然，培育的道路漫长得很。

飞沙走石的莽撞家伙（1）

No.248	巨甲兽（バンギラス）	HP:100	速度:61
		攻击:134	特攻:95
属性	岩 / 恶	防御:110	特防:100

进化条件：—

雌雄比率:50.0%♀·50.0%♂	颜色查询:绿
生蛋组别:怪兽组/怪兽组	捕获度:45
特性:扬沙	初始亲密度:35
努力值:3攻击	孵化步数:10240

高人高论：

●**三栖人论坛 SilverDS：**沙暴的巨甲队……配上只龙舞蜻蜓龙，只要小心水的一击必杀，貌似就无敌了……

●**三栖人论坛 gyx：**沙暴一般都会有防水草措施的，特别是水，所以并不能说水能对沙暴必杀。沙暴优点在于每回合的HP消耗使剩饭无效以及对起死回生、挣扎、莽撞等技能的限制，然后配合毒、种子、钉子、打落等各种技能耗血，或者打攻击（毕竟沙暴队物攻手也多），在宝石时期就已是一门BT的战术。河马的加入使得沙暴在一些限制战上也有使用空间，毕竟巨甲、化石翼龙、钢鸟等都有可能限制，特别是巨甲。

●**口袋妖怪网 克里斯汀：**《钻石·珍珠》中沙暴有了岩系特防1.5倍的新特效，如果把这个考虑进去，巨甲的种族已经超过600了。

龙舞+地震+岩崩/石刃+挑拨/咬碎，由于挑拨加强，咬碎物理化，龙舞巨甲可能会更可怕，看来还是逃不过比赛遭禁的命运。

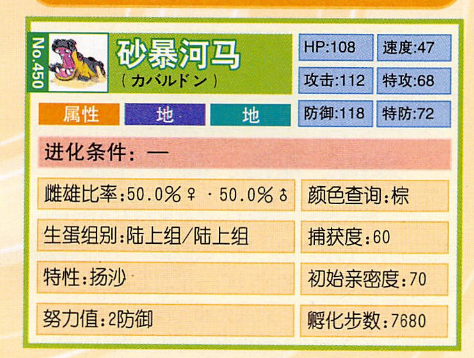
诅咒+地震+气合+岩崩/石刃+睡觉，诅咒的难度可能不小，毕竟现在草系加强了，特殊物理和属性分开计算了，不过要是诅咒战术成功了，我看也还是个BT的。

火/雷/冰三牙，龙爪，影爪，钢铁头槌等新招感觉没什么大用，用来弥补打击面吧。特攻不算低，招数也很丰富，可以玩的花样还是很多的。

编辑无责任心得：

《钻石·珍珠》里“沙暴天气下岩石属性妖怪特防1.5倍”的设定确实惊人。巨甲兽这个从一登场就非常引人注目的控场手再次被加强，这对于沙暴队来说无疑是个朗报。只不过这一来，基本强化技“龙舞（りゅうのまい）”恐怕更难逃脱被限制使用的命运了。

飞沙走石的莽撞家伙（2）



No.450	砂暴河马（カバルドン）	HP:108	速度:47
		攻击:112	特攻:68
属性	地 / 地	防御:118	特防:72

进化条件：—

雌雄比率:50.0%♀·50.0%♂	颜色查询:棕
生蛋组别:陆上组/陆上组	捕获度:60
特性:扬沙	初始亲密度:70
努力值:2防御	孵化步数:7680

高人高论：

●**三栖人论坛 口袋の圣帝：**河马的出现使沙暴队的使用更加戏剧化，因为有些地方不允许用种族超过580的妖怪。而以前缺了种族值超过580的巨甲兽就意味着沙暴队没办法用。但是现在有了河马，情况就不一样了。河马拥有优秀的HP，物攻，特攻（顿甲2代）唯一不同的是特性和招数。河马能学会蓄积（在本作中追加提升两防的效果）和偷懒，不做盾牌和进行强化是浪费。虽然它能学诅咒，但对方一个黑雾就没戏了。而且它的特防难当重任，就算蓄积3次也是。

●**口袋妖怪网 Athin：**河马的诅咒偷懒是很难摧毁的坚固防线，技巧打击面也很流畅，战术比较单纯。实际上，河马不算是沙暴队成员，更像常规队出来清场，顺便封锁敌人剩饭回复而用的。

●**口袋妖怪网 lamlizi：**河马外形太可爱了……虽然属性能力和顿甲类似，但它没有高旋所以无法代替顿甲。诅咒战术上，攻击高，招式有三牙、咬碎、地震、岩崩、石刃等，算是丰富。耐久上虽然特防高于顿甲但总体说来还是不太够，弱点又多，就算有偷懒也很容易被从特殊方面攻破，比起同样可以诅咒回复能力也不差的巨树龟来说没什么优势。

河马的战术个人倾向于岩菱配合吼叫和呵欠，要么就剧毒睡觉打消耗，能量二招也可考虑。最后感叹一句，要有个莽撞该多好啊……

编辑无责任心得：

比起锋芒毕露的巨甲兽来，砂暴河马显得更“稳重”一些。单纯地面属性在防御上有一定优势，对电磁波（でんじは）的免疫很有价值。凭借优秀的攻守强化技打阵地战是砂暴河马的基本思路，由于自带三色牙，克制范围广，配合队伍情况进行定向打击也是种方法。

本期的道场主题：

告别丑陋过去的瞬间

鉴于有读者提出每期同时讨论数只口袋妖怪有些混乱，下期“口袋妖怪道场”的论题改为一个：No.350美丽龙（ミロカロス）。如果你喜欢这只强力的人气怪物，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些怪物的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）

No.350 美丽龙（ミロカロス）	HP:95	速度:81
	攻击:60	特攻:100
属性 水 水	防御:79	特防:125

口袋迷CLUB的众编们你们好！

首先，允许我向你们表示忠心地感谢，感谢你们给口袋迷们一个展示的机会，一个平台，其实我跟口袋也是很有戏剧性的，甚至可以说是一波三折……

永不落幕的影片

一、初识

“错的时间遇上对的人是一种痛”也许这句话放在这里不太恰当，但事实如此。其实当初福建台播放《神奇宝贝》的第一次相遇是在同学张超家里。对于那次的相逢，我至今仍不能忘记，尤其是当小火龙击退椰蛋树进化成火恐龙时，小智的那份欢悦心情，永远印在了我的脑海里，永不褪色！

之后的日子变得很疯狂，我几乎扔掉了所有的玩具，开始疯狂地收集卡片、贴纸还有关于《神奇宝贝》的一切一切。印象最深的就是大大泡泡糖的卡片，还有地摊上五角钱二小本的小册子漫画，大概一本有十多页吧！当《神奇宝贝》风暴过去后，我仍固执地偏爱着它。但孤独的感觉是可怕的，于是随着时光的流逝，我便把当时的喜悦给忘了！

二、插曲

说实话时间过得很快，一直到了03年我才重新“认识”到了《神奇宝贝》。当时我也是闲极无聊，从音像店租了几盘《神奇宝贝》的动画碟，大概是第二部吧。可想而之，我的心重新被她给抓了回来，我重新的爱上了《神奇宝贝》。从这以后。一部部的光碟被我买了回来，可我当初是不敢跟别人说我喜欢《神奇宝贝》的，毕竟那时我并不真正了解它！

三、高潮

也许在口袋迷中我是一个另类，很少能有人像我这样一直以来都只了解动画，而不知道游戏的。06年中间我去书店买《格言》，在书柜的边角看到了皮卡丘的图案，当我把它拿起来时我才发现这是《口袋迷4》的宣传，当然这本杂志就是《掌机迷》。从此我才知道全国有这么多的同僚和我一样深爱着口袋妖怪，之后的时间里我便开始像遇见《神奇宝贝》时那样搜遍了城里大大小小的书店，一本一本的“口袋书”被我搜了出来。可是当我的口袋瘪了的时候，我才发现有那么多无用的书也被我买了回来……哎！

四、永不落幕的影片

反思，我在反思，我是不是过于对口袋妖怪痴迷了。结果并不是我太痴迷了，而是有太多骗钱的人了！我真的很感谢电子天下，电子天下的书很好（我绝对不是在打广告）。现在除了《掌机迷》与《口袋迷》，我可是什么都不买了，口袋与我的故事还会继续下去，永远不会有落幕的那一天。

就算风向改变，梦想不变。

我的思念化为风、化为雨、化为流云、化为火焰，永世追随我的梦——口袋妖怪。

——吉林省四平市 张琢

真情，友情，源于口袋

在一个人风华正茂时，让他回忆起小时候所经历的事，我敢肯定，他不会回忆多少。只有那些最难忘的事，才会让我们一生难忘。

还是在上学时，天真无邪，没有人与人之间的隔阂。在这人生中最幸福的间阶，我认识了让我一生都难忘的朋友。记得那时泡糖系列中有一种叫大大的泡泡糖，只要买了就会得到两张《口袋妖怪》的卡片。因为当时《宠物小精灵》动画片火热播映，在我们这个年龄段里的小朋友中间人气很高，所以大家都开始收集泡泡糖里的赠卡。由于当时大家都不是很有钱，而且买到泡泡糖赠卡中又有很多重复的，如果想要收集齐整套卡，只是一种理想。

那时，我认识了一位新朋友，是从外地转来

的。我们都有共同的爱好打篮球，所以经常在一起。当他知道我在收集卡时，他就说要帮助我一起收集。我回绝了，说收集应该是独立完成，并且要花钱买，很浪费的。后来我经常告诉他，我急于将一套卡片收集齐，可实在是无能为力。不知道都什么时候才能实现自己的这个理想。当家里人知道每次给我的零花钱都用来买这些东西，家里很严厉地训斥了我。可是我并没有放弃，私下还在偷偷地收集。

过了一段时间，我终于收集了一半以上，我开心坏了，就如同自己将一个个口袋妖怪顺服一样。我把自己的快乐分享给了那位朋友，他也替我高兴，这时不幸的事发生了。一天中午上学，我晚到了，刚进教室，那位朋友就跑过来告诉我，我书包被扔在地上。里面的东西被扔得到处都是，我急忙过去，顺手掏了下书包侧袋，发现里面的卡片全没了。我顿时傻了眼，一股莫名的悲痛涌上心头，我难受极了。正想哭时，那位朋友走了过来，看来他已经明白，他说："别难过了，坚强点。"

从那以后，我再也没有收集过任何东西，并且一直处在闷闷不乐中。

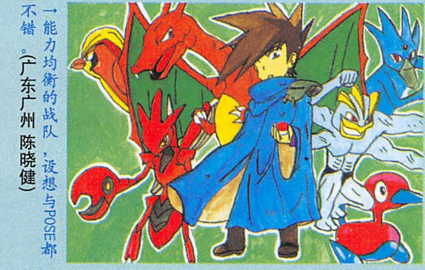
有一天，我的那位朋友告诉我说他要离开了，要再回去上学。我感到有些不舍，因为我少了一个好朋友、好拍档。他还告诉我他留了一份礼物在我的课桌里，我并没有在意，而是一味地在和他说离别时伤情感的话。没办法，他最后还是离开了。

我回到教室，手伸进课桌，发现有东西。现在才想起朋友说给我留了一份礼物，我撕开包装纸，打开盒子，一眼就发现了一套卡片。没错，那就是我心慕已久的卡片，而且是一整套，没有少一张，然后又看见一个砖头模样的东西，我认定那是个游戏机。旁边倒立着一盘类似于FC的卡带,只是小了很多。我试着将卡插了进去，找到开关后，在GAME BOY出现后，出现了一行字《口袋妖怪 绿》。我看到盒子最下面有一封信，在读完信后，我又一次忍住了眼泪。并且我将永远忍住，因为我记得他告诉过我"坚强点"。

——谜之读者

（小枫提醒：因为这位"谜之读者"的信封意外丢失,请您迅速与编辑取得联系，并将您的姓名详细等联系方式通知我下，以方便编辑及时发放奖品。）

来自天津的王蔚同学和获得信件优胜的谜之读者将获得编辑部赠出的EZ4L烧录卡。希望广大口袋FANS要继续积极参与哦！



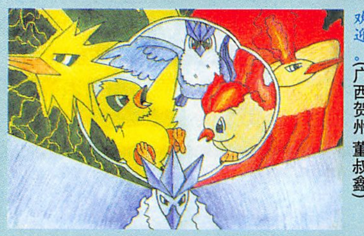
↑能力均衡的战队，设想与POSE都不错。(广东广州 陈晓健)



↑众多口袋妖怪和乐团聚，这样的温馨场面正是口袋妖怪最大的魅力之一。(天津 王蔚)



↑在编辑部内也很有人气的合金十字，画稿的构图魄力十足。(陕西西安 韩烨)



←三神鸟如果真有这样可爱的进化前形态，一定会大受欢迎。(广西贺州 董叔鑫)





→其乐融融的感觉，货真价实的电击一家子。(广东中山 方灿源)



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

本期制作期间各主机都推出了大量优秀游戏，比如PSP的《合金装备OPS》、NDS的《流星洛克人》和《陆行鸟与魔法画册》等游戏。这些游戏中很多都有Wifi玩法，不过这些“大”游戏很多人还在通关中，玩Wifi的人比较少。所以本期推荐NDS上的新作《噗呦噗呦15周年纪念版》，这个游戏在日本很受欢迎，并且已经发售了一段时间。玩的人很多，登陆Wifi后很容易找到对手。

多人模式

进入游戏后，主菜单的第二项就是多人模式。进入多人模式后会看到如下两个选项。上面的是建立房间，下面的是加入房间。



●建立房间

选择建立房间，出现如下四个模式。它们分别是2人对战、4人对战、8人对战。选择模式后，出现等待画面。这时其他玩家加入的话，就会出现在这个菜单中。等待加入人数完成后，就可以开始游戏了。



●加入房间

选择加入房间，系统自动寻找已经建立的游戏房间。找到后即可进入游戏。

Wifi模式

在游戏的主菜单中选择第三项进入Wifi模式。



Wifi模式中有三个选项，分别是Wifi对战，朋友设置和Wifi设置。



这个设置就不用多说了吧！跟其他支持Wifi的游戏一样，在这里设置自己的NDS Wifi连接。

●朋友设置

这里有三个选项，分别是查看朋友列表，输入FC和查看自己的FC。



朋友列表中的最大人数为64人。如果列表中已经存储满了64位，还要增加朋友的话，会把第一个替换掉。

FC登陆就是手动输入Friend Code。在查看自己的FC中查看FC，以便和其他人互换加入。

●Wifi对战

设定完成连接选项和朋友列表后，就该进入Wifi对战了。选择这个选项后确认进入，然后会看到下面三个选项。它们分别是搜索对手，建立房间，进入房间。



●搜索对手



第一个选项为搜索对手，采用了系统自动搜索方式。进入这个选项后会看到四个选项。

2人对战Fever
2人对战噗呦
4人对战Fever
4人对战噗呦

这四个选项分别是2人和4人模式，Fever和噗呦模式。2人和4人的区别就不说了，就是人数的不同。Fever和噗呦是两种游戏玩法，在Fever模式中当积攒一定能量后会进入倒计时的Fever状态，在这个状态下很容易消除泡泡，并且消除中断后就会落下新的泡泡，让玩家继续消除。倒计时结束后，消除的泡泡会给对方下落障碍。这个模式中合理地进入Fever状态是取胜的关键，在恰当时机进入Fever状态消除泡泡会给对方致命的打击。而二人同时Fever的话，进攻和防守将非常激烈。

噗呦模式就是经典模式了，胜利的方式只有连续消除泡泡，给对方制造障碍。取胜的关键是下落泡泡的摆放方式，制造大量的泡泡连锁消除会给对手下落多个障碍，造成致命的攻击取得胜利。



进入任意一个模式后，会看到自己的属性条，从左到右分别是姓名、段位、胜数、点数。下方的横条为对手的属性。等对手加入后就可以看到数值了。对手加入后不多久就会进入游戏。

段位随着胜利数量会逐渐提高，点数开始为1000，随着对战的胜员点数会增加或减少，即便降为0也没关系。最后，进入游戏双方选择角色进行战斗！

注意，游戏中关机退出的话会被判为失败，所以不要轻易退出。

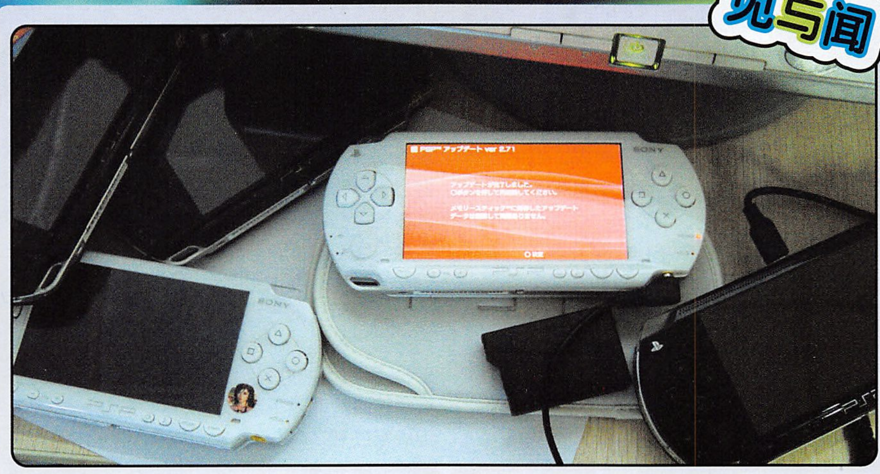
PG总动员

小编的轻松驿站 第七回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

珍爱生命，远离电子游戏！

剑纹的见与闻



当你看到这个标题先不要惊讶，我可不是标题党，也不是想用这个惊世骇俗的标题引发什么感想，其实就是模仿了一下《挑战状》最终结局——“玩这个游戏，你图个什么呢？”

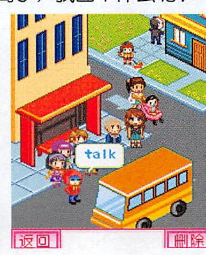
这句话真是太好玩了，充满了黑色幽默感，我每次想到都佩服不已。所以如果我以后做游戏，也要在通关后加上这句话，显示一下幽默感。而现在我要先在杂志上用一下过过瘾，所以才有了这个标题。对啦！其实我以前做过游戏的，我应该没跟你说过吧？嘿！看我这记性，显摆一下我曾经做过游戏这件事，对提高剑纹我的人气多有利啊！

右图的这个游戏就是剑纹我做的，名字叫《上班姣姣女》！游戏讲的是一个上班白领mm一天的经历：早晨坐公车，白天在公司上班，傍晚下班后去购物，这三个阶段发生的故事。

不说游戏了，为了提高剑纹的人气，我制定了一个名为“人气360”的计划。计划的第一步是找个老婆，这样就可以没事给读者大人讲讲俺老婆大人的趣事，而不是阿猫阿狗了。但是，找老婆这件事谈何容易？要在身边众多美女朋友中挑一个出来当老婆可不是件容易的事儿啊！而且最近我每天上下班坐车又邂逅了几个mm，能够经过授权的话以后给大家上图。

为了提高人气，剑纹准备从下期开始给大家介绍新鲜玩意。就像第一期我介绍的那个手指板就属于这种东西，不过跟我玩得其他玩意相比手指板就差远啦！相信随着“人气360”计划的运行，剑纹的人气必将大幅提高，赶超小风，秒杀小鸟。但是人气提高了，我图个什么呢？





月言莺语：在世界的中心呼唤“囧”！

虽然月并不知道“囧”这个字真正的意思，但是这个已经成为完全颜文字以后，它的意思也不必多阐述了。本月的心情就是这个“囧”字。

日本语等级考试终于结束了，因为工作繁忙的月根本没有看书，最后干脆直接放弃，硬着头皮上了考场。3个多小时下来，大脑一片空白，什么单词、语法都是“白屏”。无奈192大洋成为那天边的浮云了......(~>_<)

不过本周也有好事，一直以来玩的《敌达在线》终于出大扎姆了，很爽啊！开心之余用积分换了我这个“伪非”高达迷的第一个高达扭蛋，是一台高达MK2，下面拍摄出来给大家欣赏。





打开发现是分尸状态，注意枪的弯曲程度！



月不愧是高高手，瞬间组装完成。然后一看标签写着「对应6岁以上儿童……」



完成装备形态，那枪管在月的努力下恢复了原状。



纳……纳尼？说偶素音痴？太不给面子了！



歌颂形态，唱的是：「ONLY~油，你斩妖又除魔……」



你们都欺负偶，不和你们玩了。55555 55

圣诞节到了 翔武祝大家圣诞快乐

圣诞节到了，本人对西方节日不感冒，所以到现在也没弄明白圣诞是一个什么节日，应该怎么去过，听起来好像确实很失败呀。

不过说起西方节日，在去年情人节的时候，我刚进我们小区门口，便听到了鞭炮声。当时没明白这是怎么回事。后来向楼上一瞧，一男一女在阳台上放鞭炮，这才明白他们这是在庆祝情人节，不过这庆祝的方式真是有点中西结合啊。

继续说圣诞节，这次圣诞节，我终于也有活动了。这个活动绝不是《心跳回忆》里的那种。当然，原来没活动的时候也不是在墙角里画圈。说是活动，其实只是同学聚会一起吃喝。说是同学聚会，其实只是狠吃我一顿。不过最重要的是能跟那帮家伙见个面，也算值了！

啊……等钱吃光了，我就去街上卖火柴吧……

最想当做哥哥的角色——《幻想传说》克雷斯

克雷斯的人气确实没话说，从面相看就是一个很正直的人，而且很有责任感，比起斯坦那种平时吊儿郎当的样子，给人感觉更靠得住。

最想当做姐姐的角色——《幻想传说》明特

明特性格很温柔，看起来很有亲和力，也很体贴人。不过，年龄小的孩子如果有这么一位姐姐的话，估计再也不用哭着鼻子到医院打针吃药了。

最想当做弟弟的角色——《仙乐传说》吉尼亚斯。

吉尼亚斯是个很有意思的小孩，年纪虽小，但是早熟的厉害，不过更厉害的是能合理运用这种早熟。有这样一个弟弟，倒是不用担心淘气得太过火了。

最想当做妹妹的角色——《幻想传说》藤林铃。

铃的性格和同龄的女孩相比要稳重一些，而且拥有非常厉害的忍术，遇到危险的时候，你可能还会受她的保护。

成为朋友会很快乐的角色——《幻想传说》阿琪。

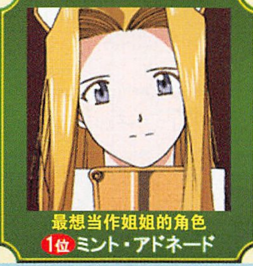
阿琪在《幻想传说》里算是我方最活跃的角色了，活泼的性格使克雷斯他们的冒险不那么枯燥，和她成为朋友确实会是很快乐的事情。

最想当做老师/上司的角色——《幻想传说》克拉斯。

《幻想传说》队伍中最年长的，天天扎在书堆中，不爱说教才稀奇。成天摆着一副扑克脸，总是老生常谈的语调，这种严肃确实很适合当老师或者上司。



最想当作哥哥的角色
1位 クレス・アルベイン



最想当作姐姐的角色
1位 ミント・アドネード



最想当作弟弟的角色
1位 ジーニアス・セイジ



最想当作妹妹的角色
1位 藤林 すず



和他/她成为朋友会很快乐的角色
1位 アーチェ・クライン



最想当作老师/上司的角色
1位 クラース・F・レスター

暗凌半月小事记

思维定式这种东西，不知不觉中就在脑袋里扎根了，等到发觉的时候，经常觉得一阵诧异，然后又觉得悲哀。

话说我本期负责的攻略是《陆行鸟与魔法画册》，游戏发售之前看公布的画面觉得还不错，但是玩上之后怎么看3D画面都觉得不舒服，结果越玩越想念GBA的《陆行鸟大陆》。于是在做完游戏攻略之后，就把DS扔进抽屉里了，用GBM开始玩《陆行鸟大陆》。很不巧，刚玩了一个小时GBM就没电了，我没有带充电器，其他小编们也没有充电器，正在郁闷的时候小沛说："你为什么不用DS玩呢？"经他这么一提醒，我才发现自己已经把DS当成了玩DS游戏的专用机，彻底忘记DS还能用来玩GBA游戏这件事情。





最近这段时间常看见电软小编们战《街霸3》，别以为我只会看而已，其实我也会玩的−v−。国庆期间有朋友来蹭饭，午饭之后的休闲活动就是战《街霸3》，我们两个水平相当，战得甚是有趣。一开始我用肯，然后中途换春丽打了几局，最后又换回肯，于是就出问题了。疾风迅雷脚！我搓！搓出来了！但是居然没有打中！Oh my god！疾风迅雷脚的距离比凤翼扇近，用完春丽之后换回肯，完全忘记这码事了。这件事情还有后话，我当天玩的太激动了，左手拇指搓出直径一厘米的水泡来，被朋友笑了好久……

也许我又火星了，上星期有个朋友推荐了《真夜中の弥次さん喜多さん 爱と幻觉のセレナーデ》，号称是去年出的，声优阵容极为华丽，鉴于其他小编们没有人恋声，就没有拿来内部传播，如果哪位读者朋友有兴趣的话，不妨找来听听，内容很爆笑的哟！最后来个CV表：

弥次郎兵卫	CV：诹访部顺一
喜多八	CV：樱井孝宏
松平空の守	CV：谷山纪章
夺衣婆	CV：皆川纯子
カエル	CV：石田彰
冈っぴき	CV：中田让治
旅笼屋のメイド	CV：山本麻里安
インタビュア	CV：福山润
バーテン	CV：子安武人

《PG总动员》这样的栏目，没有的时候总觉得想写点什么又没处写，每期都有的时候又觉得不知道写什么好，我就说我喜欢潜水嘛……字数不够了，塞张图先（貌似以前剑纹也用过这一招）。



↑这是下一部要看的动画，下载之后一个月才看了一集，剧情不喜欢，为了声优，我忍了。



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《瓦里奥制造》西部牛仔挑战 最高纪录

挑战者：杜瑞

大家好，我就是在第61期露过一小脸的杜瑞，第一次投稿就被选中，真是高兴啊，现在我又将西部牛仔这个小游戏的成绩提高到了无人可以超越的99999999（最大分值）。

游戏的打法见仁见智，我就不多说了，在这里说一下要点吧。站位是贯穿游戏的第一大要点，最安全的地方就是初始位置，要知道到了后期，敌人的子弹满天飞，稍稍露出一点都有被打中的可能，所以请玩家们玩此游戏时务必时刻关注自己的站位是否安全，及时调整。

再来说一下各阶段的要点吧。前期最重要的是运气，尽量多的打出加500分的鸟，对后期起到的作用非同小可，运气好的话可以节省1-2次循环的时间。中期贵在坚持，是最难熬的时期，加分不快也不慢，要沉下心来，不要半途而废。总之，坚持就是胜利。后期加分非常快，要做的就是尽快过关，以减少不必要的风险。相信吧，最大分值就在眼前！

最后，希望各位玩友学习（工作）和游戏两不误。

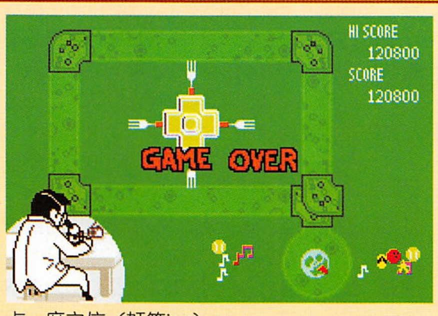


《节拍天国》小游戏挑战 最新纪录

挑战者：ToroLiu

我是头一次来挑战的，这次挑战的是《节拍天国》里的小游戏——细菌作战(真的叫细菌作战?我不知道,我只是引用66期的挑战者kofwindy的)。

在66期里，我见到了kofwindy的挑战，是我近期爱上了的《节拍天国》，我想不到原来这也可以进封神榜，于是我就下定决心要在封神榜里



占一席之位（奸笑ing）！

玩法我就不再介绍了，我想补充的是，对入侵的细菌，如果刺到正，分数会是200分，否则就只有100分。所以应尽可能刺到正，后期快了就不易刺正，要在慢的时候得高分哦！20000分后速度的确快得厉害，但是这些细菌的进入顺序及种类都是千篇一律，只要记清楚，基本上知道了下一个是什么、在什么地方出现，就有心理准备。

我玩得的分数是120800，哈哈！是两倍吧！这可玩得我辛苦啊!手指不停地在按。最后为了看看多少分而分了心,失去了状态，就这样没了。希望有达人来破吧！注意，别光顾着看分数啊！

《瓦里奥制造》任天堂特辑 最高纪录

挑战者：kofwindy

◆BASIC语言 游戏记录：999

此游戏的前提条件就是要把键盘上的按键背个滚瓜烂熟，这样才能处于无敌状态，游戏是让你在给定的时间内把系统给你的字母或者数字按出来。游戏在200以后时间根本不让你找字母，所以说前提条件要准备好，当系统说出字母时，你的第一时间就是要想到那个字母的具体位置，这样马上就知道向哪走几步了。



系统默认在开始的时候箭头是在6和H上的，最讨厌的就是有时候9和Q很像，只要注意就好。

游戏难度：★★★☆

◆F-ZERO赛车 游戏记录：999

这个游戏的目标很简单，只要躲开前面的车，不要撞上，否则一击必杀。这个游戏简单一点，不过在最后速度快得可怕，如果眼看就要撞上了怎么办呢？有个相当好的办法，那就是撞墙。游戏设定撞上一次墙没什么大碍，所以只能撞墙了。当然不要一直在墙上蹭，否则和撞车没什么区别。（开车的朋友不要这么做，首先要考虑的是刹车）

游戏难度：★★☆



GB游戏机 游戏记录：999

看到这个游戏时真是让笔者实在感动了一下，想想当年梦寐以求的GB到现在的DS。呵呵，扯远了。游戏十分的简单，只要让卡插到GB里去就行。GB每关都会向下移动一点，笔者觉得这样反而简单了。到最后快的时候就要用上CS的技术了，没错！是甩点。看到卡向插槽的方向移动时，在里插糟很近的时候就按键。这样就可以把视觉误差调过来，没玩过CS的人我就没办法了。

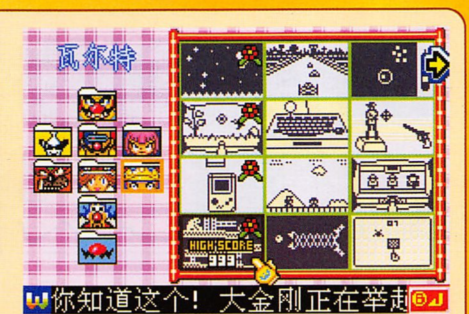
游戏难度：★★☆



◆超级马里奥兄弟 游戏记录：999

瓦哈哈，我的拿手好戏呀，想当年我在学校里那是无人能敌，一命最速通关那就是易如反掌呀。游戏就是让你用马大叔踩死蘑菇怪。不过到最后时间快的时候就要靠你的速度了。拿你当年的那个热情吧！

游戏难度：★★★



◆大金刚 游戏记录：999

这个又是一个经典系列了，没什么说的，跳，大跳，非常快地跳。只是到之后速度快了之后就要判断精确。离你近的那个要注意，速度快了以后就要在木桶刚从楼梯落下来时跳。

游戏难度：★★★

机械手 游戏记录：999

这个游戏是让你用机械手抓住系统要的球。看起来简单的游戏实际上却不简单，真是简单不简约（广告词？）。因为这个游戏相对其它的游戏来说精准度要求得比较高了，稍微有点失误就麻烦了。是个有挑战的游戏。

游戏难度：★★★★

《俄罗斯方块》高分挑战 挑战心得

挑战者:wangmengds

第一次给你们写邮件，心里还挺激动的，我也是个老掌机玩家了，我后年就要出国读硕了，所以在出国之前想完成我的一个愿望——在自己喜欢的杂志上露露脸，呵呵。

三个多小时的努力终成正果，可惜没到七百万分，因为实在太累了。游戏在五十万分以后(LV20起)速度上基本没有变化，我们所做的只是迅速判断好位置，连打A键以及利用左右平移来减缓方块到位的速度。当然，R键的储存和转换效能也是相当有用的，最后加上专心致志和持之以恒的耐力，最终能够突破极限，达到超越第七感的境界！

最后祝掌机迷全体工作人员身体健康，工作顺利，我给大家拜个早年啦！



名作系列的过去和今天

家用电视游戏的发展已经有20多年了，在这20多年中涌现出不少经典作品，不少知名的系列作品都在掌机平台上留下过足迹。它们中有些成为了非常知名的系列，也有些因为各种各样的原因慢慢衰落。从现在的知名作品中探回原点，可以发现这些系列中有些在发展过程中转变了风格，也有些在力守原本的风格，但最后都使他们走向了成功之路。本文将为您讲述一些有代表性系列的发展历程。

口袋妖怪系列

看似不变，实际上却是巨变

《口袋妖怪》从第一作起就一直保持着固定的风格，这也是很多人说从表面上看现在《口袋妖怪》和早期差不多的原因，毕竟战斗方式以及冒险的方式和原来都差不多。但实际上，《口袋妖怪》每作都有不小的变化。



《口袋妖怪 红/绿》中确定了游戏的进行方式、战斗系统以及吸引人的进化系统，小精灵的能力参数也只有攻击、防御、速度、特殊这4项。到了《口袋妖怪 金/银》中能力参数中的特殊分为了特殊攻击和特殊防御两项，而且还加入了性格修正能力的设定，使每个小精灵的特点更加鲜明了。通信对战是《口袋妖怪》的一大精彩之处，《红/黄/蓝/绿》这4作都属于第一代，在对战的平衡以及战术的丰富程度上很欠缺，从《金/银》开始，由于能力的进一步细化，以及更多小精灵和更多招式的出现，根据不同战术小精灵的培养方向也很明确了，对战的乐趣又提高了一层。由于对战之风的兴起，《口袋妖怪竞技场》在N64上推出，这也是因为GB的战斗画面缺少观赏性，而《竞技场》正好弥补了这点不足。

在GB之后，GBA上推出了《口袋妖怪 宝石》系列，而且还用宝石版的引擎复刻了《口袋妖怪 红/绿》两作。宝石版相比《金/银》在细节方面有了很大提高，加入了选美、华丽大赛等新要素，同时还出现了2对2的新战斗形式。每个妖怪增加了特性，招式和携带道具的增多，衍生出的战术也越来越多，《口袋妖怪》系列的研究性也就此提升。如今NDS版中对招式所属类型的更改也是在细微调整中的大变化，经历了3代后，《口袋妖怪》的对战越来越有规模。特别是NDS上加入了WIFI网络对战，再也不用为周围口袋圈子小的问题而发愁了。

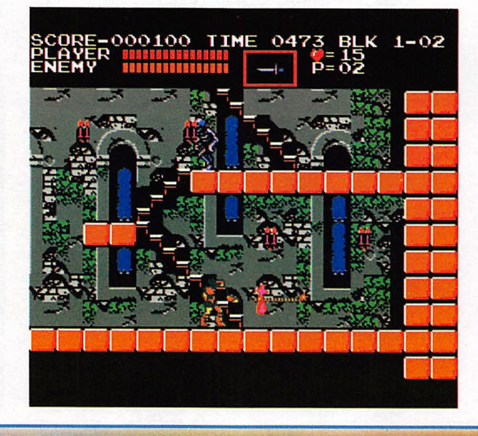
《口袋妖怪》系列总是在以这种保持原有风格，逐渐扩展新内容的形式稳固发展，在每个新作品中我们都能看到亲切的东西，也能看到一些新惊喜。

恶魔城系列

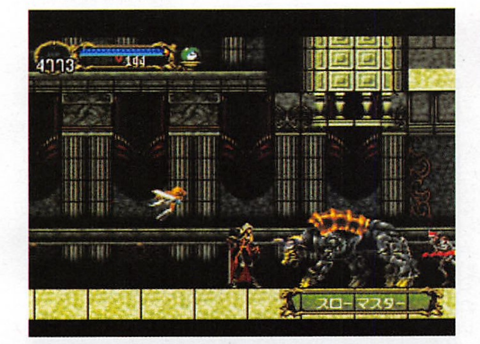
借鉴也是打开成功之门的钥匙

《恶魔城》是KONAMI的一个老牌系列了，这个系列最初是以2D横卷轴动作游戏的方式来进行的。游戏中主要描写身为吸血鬼猎人的主角讨伐吸血鬼伯爵德拉克拉的故事。系列的第一作发售与1986年，距离现在已经有20年之久了。

最初作品和当时一些动作游戏的风格差不多，都是主角有体力和生命次数限制，掉入坑中



或掉入水中直接减少生命次数，生命次数用光后只能接关或者终止游戏。操作方面也比较简单，主角的主要武器是鞭子，只有一种攻击方式，途中可以通过强化道具增加鞭子的威力和长度。除了鞭子外还有被称为副武器的辅助攻击方式，通过消耗红心使用，为过关提供了不少便利。从这一作之后，《恶魔城》正统系列出了几代，但基本都是这个套路。直到我们熟悉的《月下夜想曲》出现后，2D《恶魔城》系列才彻底改头换面。



《月下夜想曲》发售于1997年，先后推出了PS版和SS版，这一作是《恶魔城》系列转型之作，从原来单纯简单的闯关动作游戏变为了带有探索要素的动作游戏。这一作中的探索要素借鉴了任天堂在SFC上推出的《超级银河战士》。《超级银河战士》在这类游戏中可以算是先驱了，这也是任天堂对《银河战士》系列的一个转型之作，后来这种探索动作游戏方式受到了好评。大概是FC的《恶魔城》和《银河战士》在基本的游戏方式上有些类似，所以KONAMI也考虑在《恶魔城》中加入探索要素，于是就借鉴了银河战士,使《恶魔城》系列获得了新生。新生的《恶魔城》凭借这庞大的故事剧情,以及探索动作要素,一发售就受到了好评,使《恶魔城》系列又出现了许多新的FANS。区别于《超级银河战士》的是，在《月下夜想曲》中增加了等级、装备、掉落物品等RPG游戏的要素，比起原来的《恶魔城》更加耐玩，也更加好玩。而在这个作品中，最著名的各种出城BUG实际上是迷宫设计上的失误，但最后却变成了2D《恶魔城》中不可缺少的“隐藏要素”。

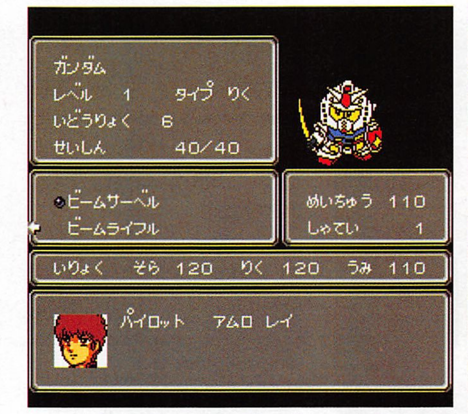
《恶魔城》系列在N64和PS2上也曾有过3D的作品，但受到的评价都比较一般。到现在，2D《恶魔城》已经成为了掌机的专属，制作人五十岚也表示过还是喜欢在掌机上开发2D《恶魔城》系列，无论从机能还是从便携性的角度考虑，2D《恶魔城》系列的要素很适合掌机。

到现在为止，《月下》型的2D《恶魔城》在掌机上已经有5部作品了，虽然大家都喜欢把这些和《月下》进行比较，得出的结论基本上也是没超越《月下》。但不管超越也好，没超越也好，从NDS这两作来看，掌机上的2D《恶魔城》正在以进步的趋势来发展，相信一段时间后，不少人心中那个超越《月下》的“梦”就会实现。

超级机器人大战系列

在掌机上起家，在TV上发家

《超级机器人大战》是当前很火热的SRPG游戏系列，这个系列以日本动漫中的一些机器人为卖点，采用了大杂烩的形式，将许多作品中的人物和机体集结在一起。这个系列发展到现在已经具有很大的规模，无论是游戏，还是模型周边，甚至到正在热播中的动画，都拥有相当高的人气。《机战》系列近年来在掌机上有过几部作品，不过大多作品都是在家用机上，也是家用机将这个系列掀起高潮，但要说最初起家的作品还是在掌机平台上。



《超级机器人大战》第一作出现在GB上。当时采用了SD英雄系列中那种SD化的风格，而且还采用了其中的机器人拟人化的设定，所以在这第一作中是没有机师设定的，不过台词还是有的。除了SD化之外，在这一作中还有两个关键性的系统奠定了以后作品的基础，一个是精神系统，另外一个就是说得系统。精神系统大家都比较熟悉，就不用多说了。第一作的说得系统比较有意思，由于有机器人拟人化的设定，我方的机体几乎可以对敌方任何机体进行说得，

一旦说得成功，敌方机体就会加入，所以显得游戏很有自由度和战略性。

从第二作开始（也就是FC的第二次机器人大战）就加入了机师的设定，看着这些自己熟悉，而又不属于一个作品中的角色们并肩战斗或是侃侃而谈，确实是很有意思的。在这一作中，说得系统就是要求有特定人物关系才能进行。也是在这一作中，部分有关系的人物间特殊对话，以及能给你惊讶的隐藏机体、隐藏人物的设定出现了。《机战》系列的基本雏形也就此形成了。而后在SFC上的《第三次》《EX》《第四次》中各种系统的添加和改进，更是为现在的《机战》打下了坚实的基础。

后来随着发展，《机战》系列登陆了多个家用机平台，也登陆了GB、WSC、GBA这些掌机平台，基本上在主流的机种上都能见到它的身影。由于日本的动漫业十分发达，无论是新老动画，和机器人、机甲相关的相当多，换句话说，《机战》可使用的资源几乎是无尽的。现在的《机战》又加入了譬如恶搞等近些年来兴起的流行元素，通过有趣的剧情搭接，使其中一些古老的动画作品，看起来也没与现在的潮流脱节。

到现在为止，《机战》系列已经不只在游戏主机上发展了，而是借着这股热潮展开了多元化的发展。从影音到动漫、模型，还有各种相关的活动，《机战》已经成为了眼镜厂的主要产业之一。一年至少一个《机战》已经成为了近几年的惯例，不过今年的作品只有复刻的《机战XO》，未免有点不厚道。

最终幻想系列

“幻想”成真，在手掌中实现的梦幻冒险

《最终幻想》（以下简称为《FF》）系列，在如今的家用机商战中可谓用呼风唤雨来形容，并且一度与原ENIX公司旗下的日本国民RPG《勇者斗恶龙》（以下简称为《DQ》）成为左右日本家用机商战的业界重头游戏。PS时代因为原SQUARE与自己的原顾主任天堂交恶，而毅然投奔了SCE和PS平台的怀抱，以划时代品质登场的《FF7》即使在现在依然还是许多老玩家茶余饭后的佳话。

当年，SQUARE在濒临破产的境地，倾注自己所有的热情孤注一掷地制作了自己的“最后”一款游戏，并且将游戏命名为极富悲情色彩的“最终幻想”。实想在开发完这款游戏后就金盆洗手，另图生路，但却意料之外地引起了日本国内的大卖热潮，不仅保住了岌岌可危的原SQUARE公司，更让以坂口博信（FF系列之父，现已自立门户，成为MISTWALKER的社长）为首的原SQUARE骨干成员有了资本与信心重整旗鼓，继续开发续作。这其中就包括如今在业界鼎鼎大名的、曾经做过坂口博信好友兼邻居的《FF》系列音乐总制作人植松伸夫。估计当年就连坂口自己都没有想到，《FF》这个本来预示着绝望和迷茫的标题，却成为未来在业界脍炙人口的名牌系列。



《FF》系列登陆掌机平台可谓是众望所归，虽然一直以来《FF》系列都以超级绚丽的画面效果而领先着当前的业界。但毕竟早年的主机平台跟现在的主流家用机相比早已经相差甚远，而在机能方面略显贫瘠的掌机则成为了《FF》系列复刻重生的最佳平台。从最早在WSC上发售的《FF1》、《FF2》和《FF4》，到后来在GBA上完全复刻制作的4、5、6原来SFC上的三部经典作品，再加上今年年初在DS平台发售的诚意十足的强化移植版《FF3》。虽然对于许多掌机玩家来说，《FF》系列的名声并不如《口袋妖怪》等一些掌机平台的怪兽软件来得响亮。但随着越来越多《FF》正统系列的移植复刻，不仅一些老玩家可以再次在手掌中回味起那曾经的经典带给自己的感动，即使是从来没有接触过这个系列的掌机玩家也可以借助这样的机会来了解一下游戏业界早期所谓RPG典范游戏的风采。无论业界的变化有多大，无论今后的主机硬件性能有怎样的飞跃，但游戏本质的东西是不会因为时间的流逝而改变的。相反，在时间的洗礼下，那曾经存在的犹如珍珠版宝贵而又灿烂的经典作品会像《FF》游戏中的水晶一般永远闪烁着它耀眼的光芒！

胜利十一人系列
“国民游戏”败走掌机平台

不管你是身处在国内的哪个城市中；也不管你所在的城市建设是否发达，只要在你们那里有计时收费的类似“游戏吧”的地方，只要你一进入就会被满眼的绿茵场和无数个在上面奔跑的小人所震撼。的确，这就是“国民游戏”的实力。别的领域不敢说，但就家用机这一块，玩《胜利十一人》（以下简称为《WE》）的电视游戏玩家一定是最多的。各种城市甚至大学中的大小联赛、比赛数不胜数，大到中年大叔，小到十岁出头的学生。只要他是个球迷，就有可能迷恋上这样一款高度仿真并且极具竞技乐趣的系列游戏。

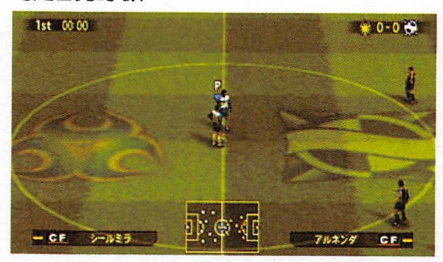
自KONAMI在PS平台开发了《WE》系列,就一直受到玩家尤其是球迷玩家的广泛好评。随着游戏续作的增多,系列海外版的口碑也逐渐地培养了起来。尤其是在足球圣地的欧洲，《PES》系列（《WE》系列欧版的正式冠名）的人气很快就超越了早于《WE》系列起步数年的《FIFA》系列。KONAMI用成绩证明了自己制作的才是全世界最好的足球游戏。

虽然《WE》系列在家用机平台一直以来成绩和玩家口碑都不错,但不知道是厂商不够重视还是真的掌机的机能就弱到了如此的地步。《WE》系列在掌机上的表现一直就不太尽如人意。

GBA版的《WE》稍可接受，毕竟机能相差实在悬殊，GBA的操作键位也只有可怜的仅仅四个，游戏能达到当时的水准也尚能说得过去。当PSP主机出现并且KONAMI宣布将《WE9》的PSP版和PS2版一起发售的消息公布后，所有《WE》的FANS一时间欢呼雀跃，以为掌上完美实现足球对战的日子终于来临了。但俗话说得好：“希望越大，失望也就越大。”这句话又在PSP版《WE9》的身上应验了。可能是为了应付UMD不足的读取数据速度或者PSP的机能的确在某些地方具有瓶颈，总之在游戏中你是听



不到半点现场解说的，但是连GBA版的《WE》都有啊！这使注重现场气氛的足球游戏一下投入度锐减。另外《WE》系列一直引以为傲的“大师联赛”也不知何故地“消失”在游戏的主菜单上，少了这个游戏最耐玩的模式，让一些“妄想”凭这一款游戏就能度过大半年的《WE》死忠们大失所望。如果这一切还能够以游戏制作周期过短，厂商会在下一代中进行改进来解释的话，那么PSP版《WE10》的出现算是彻底粉碎了玩家的美梦。游戏不仅比PS2版的《WE10》晚出了数月，而且在画面效果上较上一作跳帧残影现象严重的《WE9》几乎没有任何提升。虽然“大师联赛”在FANS的强烈要求下已经加入,但依然无法避免“糊弄了事”的指责。再联想下DS上的那款外包的，被许多系列玩家“痛斥”为“不承认《WE》系列有这么一款游戏”的《WEDS》更是成为了众人的一大笑柄。看起来，还是态度决定一切啊！《FIFA》系列虽然未必符合我们国人的胃口，但至少在掌机平台这一块，EA制作的态度显然要比KONAMI好得多！厂商是该好好反省一下了，即便是掌机游戏也不是随便糊弄就可以应付得过去的，玩家的眼睛可是雪亮的哦！



合金装备 索利德系列
传说中的战士书写掌机上的新历史

一上来笔者就遇到了不大不小的难题，那就是掌机上的《合金装备 索利德》（以下简称为《MGS》）到底应该有几款，如果只计算正统的动作要素版，把PSP上那两款卡片游戏和一个电子小说抛去外，当年GB/GBC上的一款《MGS》是绝不能忘记的。但是该作的日版游戏名为《Metal Gear Ghost Babel》，而到了游戏的美版时名字才变成了《Metal Gear Solid：Ghost Babel》。说到这，读者大人可能要糊涂了，《MG》（Metal Gear）系列与《MGS》（Metal Gear Solid）系列到底有怎样的区别

呢?实际上这两个系列全是出自KONAMI的天才制作人小岛秀夫之手,而《MG》系列更是制作在很早以前的FC平台上。虽然游戏十分优秀，但是在当时小岛大师过分超前的理念并没有被玩家所广泛接受。直到PS上的《MGS》出现,小岛和《MGS》这个伟大的系列才被世人所熟知。尤其在欧美市场，《MGS》系列人气直线上升，现在已经跃居业界顶尖游戏系列之一。再说回到GB/GBC版的《Ghost Babel》(国内译名为《通天的幽灵塔》)，鉴于游戏中的主人公与PS平台相同的都是传说中的战士Solid Snake，我们还是将其归到《MGS》这个伟大的系列吧。



GB/GBC版的《Ghost Babel》是该平台为数不多的动作游戏佳作。游戏不仅拥有完整的故事和世界观设定，还在有限的键位下保留了PS版中的大部分操作，最让人欣慰的是游戏中的武器道具等资料设定没有丝毫的怠慢,甚至连VR模式也全部保留。这不得不说是一款诚意之作。但是比较遗憾的是,在整个GBA时代我们都没有再见到《MGS》的身影,直到2006年的今天,我们再次在PSP平台上享受到另一款《MGS》系列巨作——《MGS OPS》。也许对于一些没有接触过系列作品的掌机玩家来说，《OPS》的剧情太过晦涩，操作也略显复杂了一些。但如果是从家用机上正统系列一路跟过来的系列死忠的话，这一作实在制作得太有诚意了！不仅在剧情方面占有系列主线的一席之地，系统方面也在家用机版原有基础上添加了诸多适合掌机平台的原创要素。很显然，厂商是十分在用心地制作了这款作品。我们有理由相信，在未来的掌机平台上，我们还能够玩到更多素质优秀的《MGS》系列新作。

火炎纹章系列

新掌机玩家翘首期盼的中世纪神话

《火炎纹章》系列是当之无愧的日式SRPG鼻祖，早在1990年4月20日发售的第一部作品FC版《火炎纹章 暗黑龙与光之剑》以中世纪风格的背景设定和简洁严谨的系统设定而受到好评,与其它RPG游戏最受到诟病的战斗方式不同,《火炎纹章》的战略性能让玩家进行深刻研究。《暗黑龙与光之剑》为系列作品奠定了基础风格,我方全部人物和一部分敌方人物拥有特别的头像，比起全部人物都是大众脸的游戏来说，让玩家更有代入感。武器消耗和转职系统都被以后的作品沿用了下来，但是在这款游戏中，僧侣系人物使用杖无法获得经验值，被敌人攻击时和击倒敌人时获得的经验值是相同的，这样的设定使取得经验值变得相当困难，因此这个设定在以后的作品中都再也没有出现过。另外一个特别之处在于游戏中的人物一旦阵亡后就无法复活，这为游戏增添了厚重感，使玩家排兵布阵时更加小心谨慎。《暗黑龙与光之剑》取得了不俗的销量，一直到1999年为止,《火炎纹章》系列又推出了五款作品，其中《纹章之谜》、《圣战系谱》和《多拉基亚776》到现在仍然为很多玩家所津津乐道,尤其是《圣战系谱》中壮大的世界观设定，在后来的游戏中都很少见到。

从2003年到2005年，《火炎纹章》系列以每年一部的速度推出作品，前三部都是GBA平台的游戏。2002年3月22日发售的《封印之剑》是掌机三作中难度最高的一作，也是最传统的一作，其后的两部作品都有一些创新。2004年4月25日发售的《烈火之剑》在剧情上与《封印之剑》有紧密联系，游戏中采用了三位主角的设定，并且有斧男主角登场，游戏初期的教学使非FANS的玩家们很容易上手，使游戏为更多的玩家所熟悉和接受。如果将《烈火之剑》和《封印之剑》进行联机通信的话，玩家还能看到一段追加剧情。2004年10月7日发售的《圣魔光石》则进行了更大程度的革新，男主角设定为枪系步兵，转职系统中增添了分支选项，每种职业转



职时都有两种高级职业可选择，而高级职业的种类也适度增加，并且还有各自的特殊能力。与前两作不同的是，《圣魔光石》中增加了自由战斗，玩家可以反复挑战，更有目的性地培养自己的人物，而遗迹的设定吸引了玩家在通关后继续玩下去，遗迹中不仅有着各种强力敌人，打通遗迹后还能获得剧情流程中敌方将领的加入。

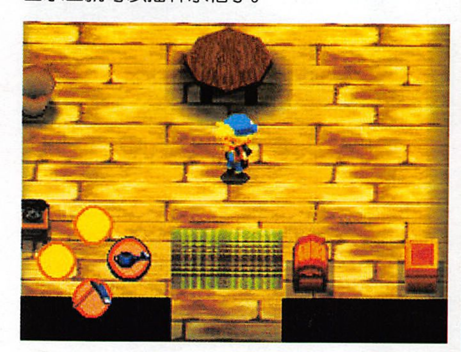
2005年4月20日发售的《苍炎之轨迹》由于是GC平台的游戏，很多只拥有掌机的玩家无缘玩到这款游戏，而预定2007年2月推出的Wii版新作《晓之女神》是在剧情上与《苍炎之轨迹》有关联的作品。掌机平台的《火炎纹章》系列已经沉寂两年之久，任天堂还完全没有公布DS版新作的意思，掌机玩家们何时才能玩到掌机火纹新作呢?

牧场物语系列

在平凡劳作中书写的温馨篇章

《牧场物语》系列的游戏几乎在每一个主机平台上都出现过，并且新作品还在持续不断地推出，追溯牧场系列最早的作品，应当是1996年8月6日发售的SFC游戏《牧场物语》。这款游戏奠定了该系列以后各作的基础，男主角可以在牧场里种植作物和牧草，牧草不需要浇水就可以生长，成熟后收割成为动物饲料。本作中可以饲养的动物只有鸡和牛两种，鸡小屋里最多能养12只鸡，把蛋放在孵化箱里能孵出小鸡，每天喂饲料的话每只大鸡都会生一个蛋。牛小屋里最多能养12头牛，大牛每天产奶，使用牛种进行繁殖，每天跟牛说话和给牛刷毛能提高牛的爱情度，使牛奶的产量提高，如果忘记喂食的话牛就会不高兴然后生病。这部作品中有增建的设定，把自己家增建一次之后就能向女孩子求婚，增建两次之后小宝宝就出生了。游戏中作为恋爱对象的女孩子一共有五位，通过查看她们的日记有多少心数可以得知她们对主角的好感度，求婚时需要使用道具蓝色羽毛。游戏中的春秋冬季各有两次祭奠。可以看出牧场初代游戏的设定已经比较全面了，但遗憾的是游戏中的时间设定并不严谨，缺乏从上午六点到下午六点以外的时间设定，主角可以彻夜在牧场里劳动，这样一来就算种植再多的作物也绝不会时间不够忙不过来了。

在初代作品之后，牧场系列共在掌机平台推出了11款游戏，在家用机平台推出了9款游戏，还有3款游戏即将推出，下面就来看看牧场系列在掌机平台上的历程。1997年12月19日发售的《牧场物语GB》是牧场系列在掌机平台上的第一作，也是唯一一款黑白画面的游戏。游戏主角可以从男生和女生里任选其一，游戏的基本设定跟初代作品相同，并增加了精灵的设定，每天给精灵一个蘑菇能够迅速提升友好度，精灵会帮助主角干活，不过现实时间的每24小时只能委托一次工作。《牧场物语GB2》发售于1999年8月6日，这款游戏同时对应GB和GBC，游戏中增建温室之后就可以种植花和香草了，而增建羊小屋之后可以饲养羊，钓到的鱼扔进水池后可以养着，数量慢慢增加，随时都可以捞起来出货。游戏中有图鉴的设定，分为鱼类、昆虫、花草三种，选择男生或女生作为主角时，可以买到的作物和花草种子的种类略有不同，只有通过通信交换才能完成图鉴的完整收集。2000年9月29日发售的《牧场物语GB3》中恢复了能结婚的设定，但是如果选择女孩作为主角的话，结婚后就直接迎来游戏结局，不能继续玩下去了。无论选了哪个人物作为主角，另一个会帮助玩家分担工作，男生能浇水收获，女生会照顾动物，好感度直接影响工作成果。前一作中冬季仍然可以种植作物，而在这一作中冬季无法种植，不过游戏中首次引入了水田的设定，用铲子挖出水田就可以播种水稻了。



时隔三年之后，GBA版的第一款牧场游戏于2003年4月18日推出，这款《矿石镇的伙伴们》是PS版《中秋之月》的移植作品，而同年12月12日的《矿石镇的伙伴们 女生版》则移植自《中秋之月 女生版》，并且在男生版的基础上做出了一些改动，此后的牧场系列很多作品都分为男生版和女生版分别发售。比起掌机的前三部作品，《矿石镇的伙伴们》增加了料理系统，女生版中做出的料理还能作为出货物来出售，

游戏里的两个矿场是非常重要的地方，关系到工具的升级。主角的结婚对象虽然多，不过情敌也一样多，如果不抓紧时间追求的话，就只能参加情敌的婚礼了。精灵们仍然是主角的得力助手，跟他们打好关系的话，工作压力会减小很多。2005年3月17日发售的《小矮人工作站》及12月8日发售的该作女生版又有了新的设定，玩家需要达到各种条件来营救分散在异世界各处的精灵们，精灵们仍然会帮助主角工作，但是必须用精灵赌场的赌币来支付报酬。各种首饰在本作中发挥了不小的作用，利用首饰可以达到事半功倍的效果，不过也有些首饰存在着恼人的BUG，在女生版中才得以修正。男生版中的结婚对象除了镇上的女孩们之外，还可以选择女神、魔女、矿场中沉睡的公主或者人鱼，女生版中也有帅气的怪盗可以选择。其实在2005年11月23日还有一款PSP版的《中秋之月》发售，该作是PS版《中秋之月》男生版和女生版的综合之作，但是游戏画面却仍然只是4:3的，在画面外衬以固定的背景图片，因此可以说是毫无诚意的炒冷饭之作，并没有引起牧场FANS们的重视和热烈讨论。



也许制作厂商苦于无法再进行创新设定，因此之后的两款作品都是交给其他厂商去制作的，并在主标题后冠以《新牧场物语》之名，2006年4月27日发售的PSP版《无垢的生命》和8月24日发售的DS版《符文工房》彻底推翻了传统的设定，玩家们的反响褒贬不一。而即将于2007年2月1日发售的DS版《牧场物语 你与育成岛》又重新回归传统，并且再次引入《牧场物语GB3》之后就没有出现过的水稻种植，还能在游戏初期自由选择主角性别，这款游戏究竟能有怎样的表现，相信所有FANS都非常期待。

传说系列

量产之后，开始走向下坡路

《幻想传说》是传说系列的起始之作，当时在SFC上大受好评。游戏突出的亮点不仅是藤岛康介的人设，还有优秀的游戏系统。横版动作RPG战斗让广大玩家耳目一新，此外还有料理系统，情景对话系统这些，都成为了今后传说系列的标准系统。另外本作也是相当有名气的复刻之王，自SFC开始分别复刻在PS、GBA、PSP这三个平台之上。



PS2时代之后《传说》系列开始量产化，3个月内发售两款《传说》游戏的情况十分讽刺。不过后来在PS2上的《传说》基本保持了原有的味道，虽然也有不好的评价出现，但是基本还是可以让人接受，其中也不乏《深远传说》这种优秀作品。。

家用机的《传说》系列量产后也带动了掌机系列的高产。和家用机的《传说》不一样，掌机走的是外传系列。首先GB上的第一作《幻想传说 换装迷宫》走的并不是家用机《传说》的正统路线，而是开辟出一条“换装”路线。换装之后，主人公就可以拥有该换装的能力。

在后来GBA上的《世界传说 换装迷宫2&3》上这个系统在掌机上继续延续。不过《换装迷宫2》的换装系统比起前作有些退化，前作中服装合成系统在本作中被取消了，每次换装都回到LV1，也就是说人物没有等级，练的只是衣服。这样重复量就非常大，受到了不好的评价。不过由于《换装2》的战斗系统来源于《永恒传说》，比起一作那种标准的RPG战斗，本作在战斗方面很让人满意。在《换装迷宫3》不知道为什么突然出现了战略要素，控制我方角色前进，但是操作极为繁琐，因为前进方式的不人性化，仅仅走到怪物前就已经让人筋疲力尽。该作无论口碑还是销量都是不能让人满意的。

一直没有正统作品的掌机上的《传说》终于在2006年等到了NDS上的《暴风传说》。作为正统作品，而且是在目前日本最热门的主机NDS上发售，本来应该是强强联合，但是一直延期的本作果然出了问题，流程过短，别说创新，就

连传统都没有守住，无疑是近年来最差的《传说》。游戏的缩写形成的颜文字（TOT）难道在之前就预知了结果吗?

PSP上的《世界传说 光辉神话》已经发售了，但愿这款作品能为掌机的《传说》开辟一条新的道路。

SD高达G世纪系列

任何高达迷都赞不绝口的游戏

《SD高达G世纪》是在PS上登场的以高达系列为主题的战略游戏。虽然起初看起来和机战有些相似，但是一玩就知道这是高达独立的开始。没有了机战的大乱战，而是以一个一个剧本为进度推进剧情，一直到UC世纪结束。也没有了“精神”，驾驶员在能力上的影响比起机战差很多。这个游戏的主角就是那些各式各样的机体，开发出新机体的快感，收集机体的快感就是这个系列最大的魅力。之后还推出了资料片，都是大卖。

但是在PS2之后，《NEO》又回到了机战式的大串烧剧情，关卡很少，很容易让人玩腻，口碑并不好。在掌机上的《SD高达》系列从WSC开始到GBA和NDS都是走的串烧路线，并且加入了一些新的系统，但是因为在机体开发部分让玩家无法施展开手脚，还是削弱了在机体上的重点，所以成绩差强人意。

这个系列的问题就在于对于驾驶员的不依赖，MS才是真正的主角。这个和机战系列是不一样的，机战方面驾驶员的能力和“精神”的十分重要，特别是“精神”更是能决定胜负成败。所以在分支出《SD高达》系列后，一直没有加入精神之类的东西，就是让MS成为真正的主角，而高达FANS也是为了这些种类数量极多的MS而购买这款游戏的。

唯独在今年发售的PSP版《SD高达G世纪P》又回到了剧本的原点，各个剧本让玩家自由攻略，关卡总数更是惊人，MS也是历史上最多的，是一款集大成之作。看来只有这种路线才是《SD高达》系列最好的进化路线，只要在新的方面有所突破，相信这个系列会有更大的发展空间。希望BANDAINAMCO能够保持下去。



风来的西林系列

不可思议的迷宫自己也掉进了迷宫

早在初中的时候，厚脸皮找同学借来了板砖GB和两盘卡带，一盘“N合一”，另一盘就是《风来的西林GB》。不可思议迷宫算是相当独特的系列，号称“玩1000遍也不会重复”的系统当时让玩家不禁沉醉其中，连夜奋战。

GB版本其实是第二作，在第一作出现于SFC之后，就延伸了许多系列作品，在众多平台(包括PC和手机）都有作品，并且经常挂着著名角色的名头，比如DQ的多鲁尼克、扬卡斯和FF的陆行鸟等等。系列采用为DQ配乐的杉山宏一，SFC版本的音乐更是典范。由于有SQUAREENIX总多人气角色来给他“换皮”，所以每一次的销量都还是可以让人接受的。



时间一过十一年，但是无论哪个平台，哪个时代的主机，系统几乎没有任何变化。迷宫还是那个样子，主角换来换去，大致也是要锻炼武器，敌人换来换去，能力似曾相识，对于无限的迷宫，永远是七分运气三分技术。如果说十年前还算有趣的话，到了今天实在难以让人提起劲头。最新作NDS版本的干脆就移植SFC，但是还算卖得不错。不过这个系列到了必须变革的时候了，不然就会走入死胡同。

顺便提一下，本作被称为主机杀手，凡是出品了《风来的西林》的作品后的主机都会进入衰落期直至结束生命，本系列外号“主机杀手”，当然，笑谈而已。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

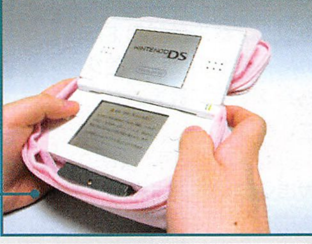
本期介绍的几款主机皮包都很有特色，不是装多盘卡带就是多个记忆棒。发售两年的掌机卡带或记忆棒一定很多，所以厂商推出了大容量的收纳包。

这个NDSL皮包能够存放9张DS卡和1支触摸笔。皮包的外表非常光滑柔软，夹层中填入了5mm厚的硬板材。另一侧面成网状的表层设计是这个包的亮点，填入的2mm橡胶同样能够对外力进行缓冲。两侧拉链设计可以把包全部打开，一侧有6个DS卡口袋，中间的翻页上还有3个DS卡口袋和1支触笔。皮包内部的材质很柔软，具有伸缩性的布料对主机起到了保护。皮带使用结实的尼龙素材，宽度大约是1cm，皮带长度可以在60cm至115cm之间调整。





豪华的卡带包

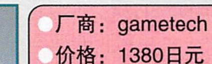






完美地放入

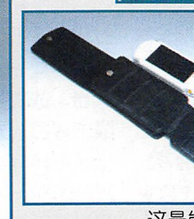
手持皮包玩游戏



整体简洁大方

- 厂商：gametech
- 价格：1380日元
- 尺寸：长10.2cm，宽15.0cm，高4.4cm
- 重量：121g
- 颜色：黑，淡蓝，粉红，白
- 其他：可以存储9张DS卡，1支触笔；自带皮带

多UMD盘收纳





超长的包盖

这是能够收纳3张UMD盘和6个PSP记忆棒的皮包。采用3层折叠设计，左右两侧打开后显得很长，一侧放置3张UMD盘，打开的包盖上放置6个记忆棒。皮包外层采用柔软的橡胶材质，在中间添加材料后大约2mm厚度。紧贴PSP的内部采用柔软的布料，液晶屏幕也不会被划伤。包盖使用了带磁性的按钮方式，盖上后很稳固。

- 厂商：columbuscircle
- 价格：1780日元
- 尺寸：长18.5cm，宽9.6cm，高4.2cm
- 重量：137g
- 其他：可以装入3张UMD盘，6个记忆棒

合适地收纳

卡带撑起包盖

触笔放置

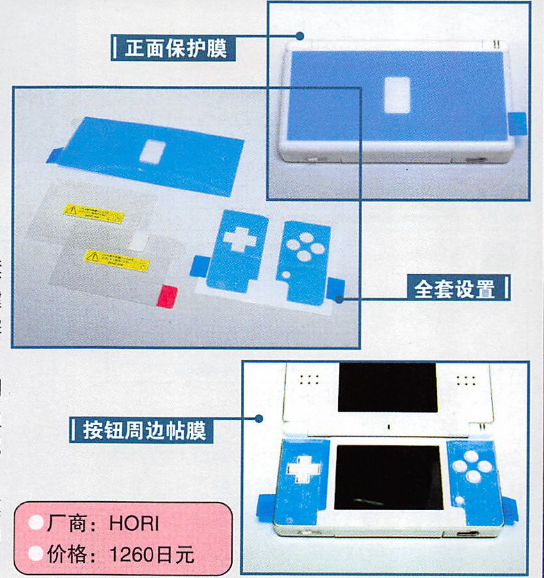
尼龙粘扣

- 厂商：HORI
- 价格：1780日元
- 尺寸：长10.0cm，宽15.9cm，高3.1cm
- 重量：50g
- 颜色：白，黑，青

这个3折结构的NDSL包采用不常见的特殊材料制成，表面的针眼很粗大。根据官方网站说明，这种材料的耐用性是尼龙的2倍，聚酯的3倍，棉花的10倍。不过这种材料没有防水效果，滴上去的水会被吸收。打开包后，一侧可以放置3张NDS卡带和2张GBA卡，这样一来包的厚度就会增加5cm以上。卡带上方设计了一个触摸笔口袋，可以放置两支触笔。无论是卡带、主机还是触笔，这个包都使用了尼龙粘扣设计，保证了它们不会脱落。



这是HORI发售的NDSL保护膜套装：内含2张屏幕保护膜，2张主机按键周边的保护膜，1张主机正面保护膜。屏幕保护膜的尺寸为46.2mm×62.0mm×0.13mm，贴在屏幕上对用力划屏起到缓冲作用，对屏幕进行保护。按键周边保护膜的作用是保护主机按键周围部分，让手指上的污垢不会粘到主机上，起到了保护作用。而主机正面的保护膜对主机上侧起到了保护作用，防止各种情况对主机上部的划伤。



- 厂商：HORI
- 价格：1260日元

PSP GBA模拟器gpSP使用详解

·前言·

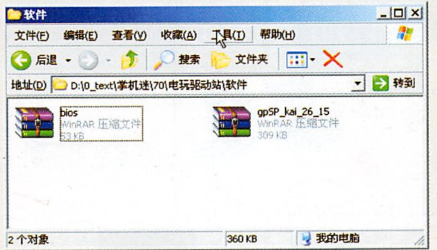
随着NDS全球热卖，NDS上的游戏越来越多，甚至DQ新作都登陆了NDS，不禁让人唏嘘。作为任天堂曾经风光一时的GBA主机，虽然目前还没停产，但是也几乎退出了市场，新游戏的数量已经几乎绝迹。作为一个标准掌机玩家，如果你有一台PSP，那么就没什么必要保留GBA主机了（收藏除外）。因为使用gpSP模拟器，在PSP能够实现完美模拟GBA游戏。



下面就给大家详细介绍一下这款模拟器的使用情况。

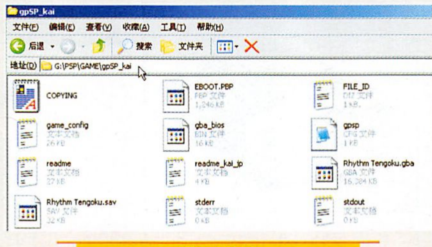
·软件安装·

1、首先下载这款模拟器，获得压缩文件。（下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=11746）



2、用USB线把PSP连接到PC。

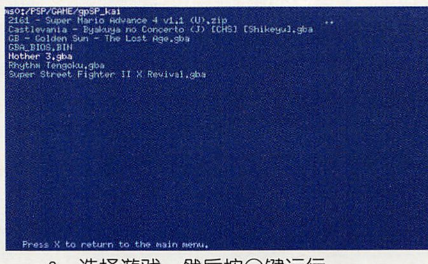
3、解压缩文件，然后把gpSP_kai和gpSP_kai%这两个文件夹拷贝到PSP/GAME文件夹中，这样就完成了软件的安装过程。步骤非常简单，但是要注意，现在运行模拟器是不会成功的。因为运行模拟器需要GBA BIOS的支持，下载任意一个GBA BIOS，把它改名为GBA_BIOS.BIN，然后拷贝到gpSP_kai中就大功告成了。



·界面说明·

1、运行gpSP后首先进入一个“蓝屏”，在这里只能看到GBA_BIOS.BIN这个文件，所以还是先准备GBA ROM吧！

2、把下载的GBA ROM拷贝到gpSP_kai文件夹中，再次运行模拟器会看到“蓝屏”中多了几个游戏名称。GBA ROM支持多种文件，比如压缩文件zip和GBA文件。



3、选择游戏，然后按○键运行。

4、游戏中的按键对应关系如下：

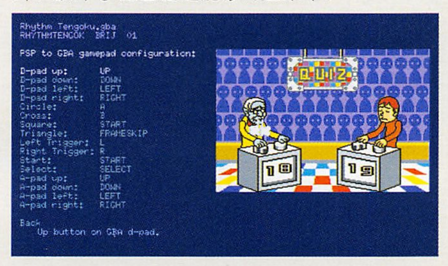
PSP按键	GBA按键
十字键	十字键
摇杆	十字键
圈	A
叉	B
方块	Start
三角	跳帧
L	L
R	R
Start	Start
Select	Select

FF最高。（霍天驰）
男，16岁，北京市第34信箱56分箱，100076



在游戏中按住三角键，选择跳帧数值。这个功能主要是为了改善某些游戏运行不够流畅的情况，比如《超级街头霸王II》。

5、在游戏中按住三角键除了设置跳帧之外，按十字键右键还能够开启菜单。



Display

画面显示模式，分别是不缩放3:2、缩放3:2、全屏16:9。每种都对应图像渲染和不渲染两种方式。

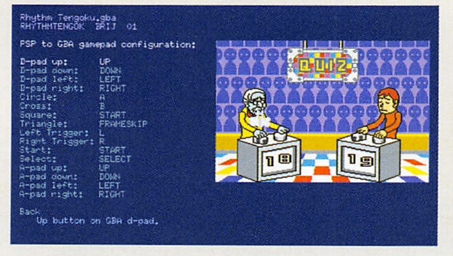
Current frameskip

当前跳帧数值，默认选择数值0，如果游戏有些托慢现象可以试着从1开始向上调整数值。

Load/Save state

读取即时存档，在游戏中按住△键，再按右键进入菜单。选择Save state存档，选择Load state读取存档。

Configure gamepad input



设置按键方式，在这里可以把PSP的按键设置成适合自己习惯的GBA按键模式。其实默认按键方式已经很不错了。

Load new game

如果在一个游戏中进入菜单，选择这项就可以读取进入其它的游戏。

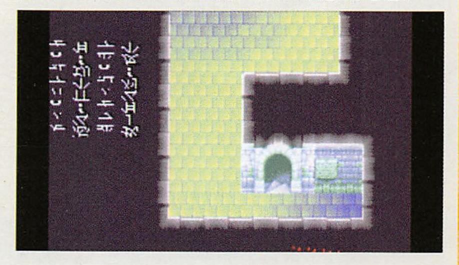


·使用感受·

优点：PSP上其它机种模拟器非常多，并且绝大多数模拟器的模拟度都很完美。这款GBA模拟器从0.6版开始就趋于完美了，首先是画面大幅流畅，几乎能够100%还原GBA游戏画面的流畅度。即便有些游戏的速度不太完美，也可以通过跳帧设置进行改善。大多数游戏的音乐模拟得也很棒，并且通过设置音乐缓存数据改善音质。gpSP模拟器的存档功能很完善，除了游戏本身的存档，在游戏中还可进行即时存档。画面调整和按键设置功能都非常人性化。



缺点：对GBA游戏还不能做到100%模拟，音乐模拟存在一些小问题。容量较大的游戏，比如《黄金太阳2》会出现一些图像错误问题。



烧录卡厂商近期的动态接连不断，烧录卡的换代竞争已经进行到了相当激烈的地步。SC是我们非常熟悉的烧录卡品牌，而SC的新型SLOT1烧录卡也一直是大家关注的核心对象之一。如今，我们终于迎来了SC新卡的详细消息。

文/YYJoy.com—幺幺的任天堂

多功能好手 Supercard DS (ONE) 评测

晋王羲之《题卫夫人笔阵图》中有言：“每作一波，常三过折笔。”这就是现代汉语中的“一波三折”。应该说，用这个词来形容Supercard DS（ONE）（以下简称为SC DS）的发布丝毫不过分。最初我们得知的SC DS发布的消息是网络上公布的一封邮件所透露出来的，这封邮件是厂商给经销商发送的。从那之后，大家就开始等待外插TF卡的SC DS。可是不久，幺幺自己又看到了Supercard给经销商发送的关于DSLinker的电子邮件，里面是DSLinker的介绍以及图片，便以为之前关于SC DS的消息是误传，DSLinker才是正宗的Supercard公司DS端新产品。然而又没有想到，就在前些时候，厂商负责人系亲自确认了SC DS的消息，而且还提供了样品以便评测，幺幺这时候才恍然大悟。原来，SC DS和DSLinker都是Supercard生产的DS端烧录卡，只不过DSLinker是一款内置存储空间的OEM产品，Supercard不愿意把时间投到这上面，着力开发的是使用外接存储卡的SC DS。也就是说，SC DS才是真正属于它们自己的产品。

在Supercard DS（ONE）这个名字发布时，许多朋友都不明白“ONE”代表什么意义，关于这个疑惑，幺幺也有，所以专门和厂商联系咨询了这个问题，得到的答案是：

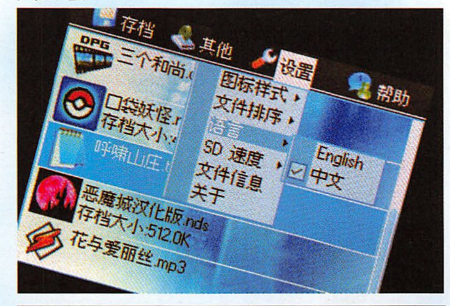


ONE表示第一；

ONE表示使用SLOT 1；

ONE表示一片就够了，不用刷机，不用引导卡，不用转换。

看来，Supercard公司对SC DS相当有信心，赋予了它No.1的期待。那么下面，就请大家随幺幺的视线来考验一下SC DS能否做到名符其实吧。

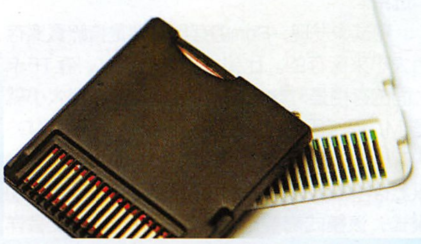


外观篇

SC DS本次使用的包装比较简陋，买过Superkey的朋友都看得出来，其实SC DS的包装是沿用Superkey的设计，仅仅是一个盒子而已。新上市的Slot-1的烧录卡普遍以低价出现，SC DS并非特别便宜，采取类似Superkey的包装大概是出于控制成本的考虑，这样即便未来有降价动作，也不会过于影响利润。而且，作为单纯的一块烧录卡，它目前不需要GBA时代那种单独的烧卡器，所以包装简单对于玩家而言影响也不会太大。另外，SC DS并没有配备软件光盘。SC DS是三免产品，无需对Rom进行转换，所以不需提供转换软件。不过，因为它的运行

必须要在TF卡里防止内核文件，所以我建议Supercard公司还是提供一张备有内核文件的软件光盘为好，这样对于那些在网络上寻找资源比较困难的初级玩家而言，入门的难度又会降低一些。





关于卡带做工，由于目前手上有了几款Slot-1的烧录卡，所以可以直观地进行对比。SC DS首发为黑色外壳，做工和EZ5类似，介于Acekard和R4之间，好于Acekard，但是和R4略有差距。经过测试，它在NDSL上插拔顺利，不会出现卡紧的情况。

和Acekard、R4一样，SC DS的TF卡槽设计在正上面，这样的设计便于插拔，不过有玩家担心这样的设计TF卡会不会容易弹出来，虽然说这样的担心比较正常，但是就幺幺使用这么久的Slot-1烧录卡来看，从来没有遇到过类似情况，所以只要注意点，倒不会发生此类“惨剧”。

系统相关

没错，自从SC DS一公布，相关系统就引起了众玩家的兴趣。因为从使用上看，它的系统界面实在是太好看了，这一改变或许让大家无法接受，因为之前Supercard的界面确实不怎么讨好人，甚至导致国外玩家自行Hack并修改了Supercard的界面。但是从之前Supercard更新内核提供新版界面以后，Supercard的改变应该算有目共睹。这次SC DS的系统界面确实给人以惊喜的感觉，这一切当幺幺拿到实卡后全都明白了——其核心全拜Moonshell所赐。

SC DS使用前，需要向TF卡里面拷贝“MSFORSC.NDS”以及“Shell”文件夹，“MSFORSC.NDS”是其菜单程序（也可称之为内核，这些文件可以到“幺幺的任天堂”：http://www.yyjoy.com下载），“Shell”文件夹是Moonshell运行必备的系统文件夹，这一点和R4类似，因为R4也是需要向TF卡里面拷贝一个菜单程序和“Shell”文件夹。

本次测试用的内核，是基于MoonShell 1.41修改而成，而部分界面，插件来源于风鱼制作的中文版，但是Supercard对其进行了深层次的修改，具体改变为：

从界面上看，当我们开机后，上屏幕显示“Supercard”的Logo，下屏则是系统主界面，分为三个区，分别是“菜单区”、“目录区”、“文件信息区”，其中“菜单区”又分为四个按钮，其名称以及下级菜单为：

（1）存档

——4K

——64K

——512K

——2M/4M

（2）其它

——允许联动

——设置SC为震动模式

——显示中文名

——存储菜单设置

（3）设置

——图标样式（无图标、小图标、大图标）

——文件排序（文件名、创建时间）

——语言（英文、中文）

——SD速度（1倍速、2倍速、3倍速、4倍速、5倍速）

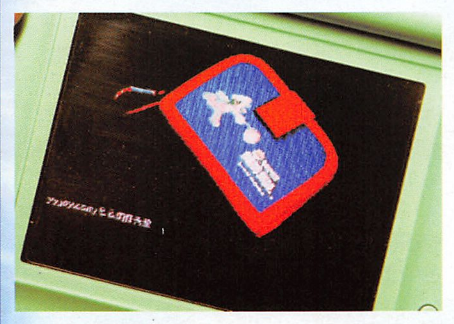
——文件信息

——关于

（4）帮助



从后面提供的多张图片中可以看得出来，SC DS对于系统设置方面的考虑比较多，均是比较实用的功能，而且选择简单。



比如图标的三种显示模式（无图标、小图标、大图标）可以按“Y”键进行切换（也可以直接在菜单中选择），适合不同人的喜好，“无图标”模式在目录区里面仅仅显示Rom文件的名称以及文件大小，“小图标”模式下显示Rom缩略图以及Rom文件名，比较直观的是“大图标”模式，在这种模式下，目录区的文件显示的效果为：左边是Rom缩略图，右边上方是Rom文件名称、下方为存档信息，有缩略图形式的文件显示，这在Moonshell中无法实现。以往的三免烧录卡也只是在某一个屏幕上显示文件的目录信息，至于Rom的详细情况如缩略图等，则需要显示到另外一个屏幕中。我相信从技术上来实现这些并不是难事,不过如此设计确实很直观。不过，在浏览时偶尔会有反应慢的现象，难道是过于华丽的副作用？

由于集成了Moonshell，所以目录区的DPG、MP3文件可以直接播放，TXT、JPG/BMP等文件可以直接浏览，我想这是最为方便的一个功能。以往的烧录卡要播放多媒体功能大多需要专门运行Moonshell来选择多媒体文件，倘若要玩游戏，还得重新进入系统进行选择，从SC DS为代表的三免烧录卡开创了新的局面，因为它们集成Moonshell，所以多媒体文件、游戏Rom都可以直接在目录中选择运行（支持触摸屏操作）。另外，测试中发现游戏存档文件并没有显示在目录区，这样不会让界面变得杂乱，相比之下R4以及EZ5要显示存档文件的设计就不太好了。

目前首发的SC DS是英文版本，不过第一批英文版本也拥有中英文界面更换功能，所以大家能够看到幺幺拍摄到的中文界面，据说到以后发售的各种版本不能实现语言切换功能，所以还得对应自己的需求购买。不过测试中发现，语言设置好像不能保存，即便是选择了中文界面，下次开机很多时候都还是英文（这个问题已经通过研究发现是我的误操作，原来在设置之后需要点“其它－存储菜单设置”来保存操作）。

存档相关

SC DS提供了一个文件信息窗口，开机时自动加载（可以按“X”键关闭/开启），选中Rom文件后，文件信息窗口便会显示Rom的存档大小、发布编号、Rom文件名称、Rom标准名称等信息，此外还提供了Rom存档大小修改功能，Rom的存档可以在“None、4K、8K、16K、32K、64K、128K、256K、512K、1M、2M、4M” 之中选择。

测试中发现，Rom的存档文件是按照真实存档大小来保存的。比如《口袋妖怪》，在TF卡上面的存档是512KB，折算成NDS的存档大小就是4M，而《任天狗》的存档是256K，折算成NDS的存档大小就是2M，不过为了避免未来出现4M以上存档的游戏，SC DS还提供了一种超级附加模式，该模式需要用软件转换Rom，后文会详细介绍。

不过在测试中我们也发现一个问题，SC DS对于新放出的Rom不能识别其存档大小，与Acekard一样都需要手动在DS端选择其存档大





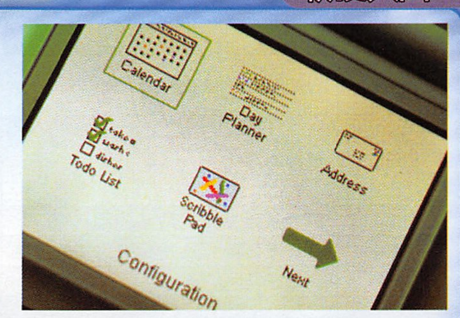
小，这点是目前的三免Slot-1烧录卡普遍存在的问题，如果不对其进行打补丁操作，我想暂时还没有比较好的解决方案。举个同比的例子，Acekard不对存档进行改变，那么存档就需要手动选择；而R4是对Rom存档打补丁，于是存档大小就不需要手动选择，未来出现的烧录卡基本上都会按照这个模式发展。我很期待出现一款能够突破这两种思路的三免Slot-1烧录卡。

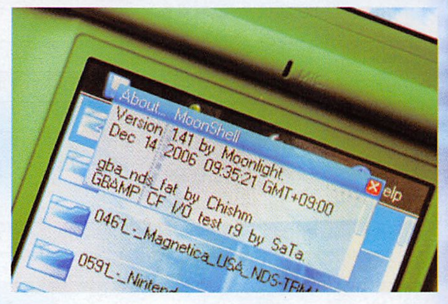
Clean Rom相关

在评测SC DS时，我想再来争议是否真正支持Clean Rom已经没有什么意义了。对Clean Rom的支持是一种大趋势，市面上所有的烧录卡都将向着支持Clean Rom的方向发展。目前官方并没有SC DS对是否真正支持Clean Rom表态，不过从存档格式以及需要对新出的游戏选择存档大小来看，真正支持Clean Rom的可能性比较大，下面再用游戏兼容性进行验证：

测试环境：日版NDSL＋SC DS＋Sandisk 2G TF







模式：标准模式（直接复制Rom到TF卡内，不经过转换）

备注：选择Sandisk 2G TF的缘故是它拷贝游戏的容量比较大，可以一次性拷贝几十个游戏进行测试，在测试中每当用Sandisk 2G TF遇到兼容性问题时，一律用Kingston 1G TFTF重新测试两次，此外，为了保证Rom的完备性，遇到存在兼容性的Rom，换用其它烧录卡如Acekard、R4、进行测试，保障了Rom兼容性列表的真实性以及公正性。

Clean ROM兼容性测试

Rom编号	Rom名称	运行状况	附注
0026	口袋妖怪—冲刺	正常	正常运行
0081	火影忍者RPG2－千鸟VS螺旋丸	正常	正常载入
0083	日版应援团	正常	试玩了一曲，没有拖慢现象
0089	任天狗—吉娃娃和她的伙伴	正常	载入、存档正常
0094	恶魔城—苍月的十字架	正常	Sandisk 2G TF片头动画卡慢，Kingmax 512M TF片头不卡慢
0113	终极蜘蛛侠	正常	Sandisk2G TF出现标题画面后黑屏 Kingston 1G TF正常
0141	怪物史瑞克	正常	正常载入
0242	法兰克林大冒险	正常	载入正常
0379	怪兽炸弹人	正常	载入正常
0400	上旋高手2	正常	正常运行
0434	新超级马里奥兄弟	正常	Mini Game工作正常
0461	瞬感龙珠	正常	震动卡正常工作

Rom编号	Rom名称	运行状况	附注
0506	日版任天堂浏览器	正常	运行正常，偶尔会有无法识别内存卡的问题
0524	最终幻想	正常	片头动画流畅，使用Sandisk2G TF选择“New Game“后黑屏，使用Kingston1G TF正常
0534	解谜系列 拼版玩具 小狗编	正常	载入正常
0544	认真不认真 怪杰索罗利 恐怖的宝物	正常	载入正常
0577	口袋妖怪-钻石	正常	载入正常
0591	欧版任天堂浏览器	不正常	可以载入，但是提示书签错误，确认后不能运行
0636	托尼·霍克滑板 下坡	正常	正常载入
0673	欢快的大脚	正常	载入正常
0727	坦克大战	正常	载入正常
0759	流星洛克人 雄狮	正常	手动设置存档为2M，载入正常，使用Sandisk2G TF点击开始黑屏，使用Kingston 1G TF正常
0763	猫	正常	正常载入
0764	星球大战 致命联盟	正常	正常载入
0765	钢之炼金术士	正常	正常载入
0766	噗哟噗哟！15周年庆	正常	正常载入
0767	风来的西林DS	正常	正常载入
0768	触控百人一首 DS 时雨殿	正常	手动设置存档为2M，Sandisk 2G TF白屏，Kingston 1G TF正常
0769	亚瑟和迷你国	正常	正常载入
0770	股份买卖指导员	正常	需要手动选择存档，正常载入

中文游戏兼容性测试

Rom编号	Rom名称	运行状况	附注
i0001	直感一笔	正常	神游公司的三款中文游戏都可以运行
i0002	摸摸瓦里奥	正常	无需改后缀，直接支持*.ids文件
i0003	云中漫步	正常	中文显示正常
0089	任天狗-吉娃娃（YYJoy汉化版）	正常	载入、存档正常，中文显示正常
0094	恶魔城—苍月的十字架（汉化版）	正常	正常载入，中文显示正常
0101	孤岛冒险（汉化版）	正常	正常载入，中文显示正常
0524	最终幻想（汉化版）	正常	片头动画流畅
0676	恶魔城-迷宫的画廊（YYJoy汉化版）	正常	片头动画流畅，正常运行

从以上列表可以看出来，SC DS的游戏兼容性不错，在测试了这么多的游戏中，仅有一个编号为0591的《欧版任天堂浏览器》不能正常运行，然而在评测中也暴露出了SC DS的三个问题：

一：某些游戏对存储卡要求比较高，好几款游戏都无法在Sandisk 2G上运行，当然，Sandisk 2G TF本身就是低速卡，这点需要强调。日产Kingston 1G TF在评测中发现兼容性比较好，譬如《最终幻想3》等其它存储卡无法运行的游戏就可以正常运行。不过从列表上看，80%的游戏都可以在Sandisk这一类低速卡上面使用。

二：新出的游戏需要手动选择存档，这点和Acekard类似，建议使用Offlineloist来查看最新Rom的存档大小。

三：也有手动调整SD卡速度的设置，譬如使用高速卡，需要手动把速度调整到4。关于SD卡速度的详细设置需要再行研究。

综上，我们可以得出SC DS对“存储卡有要求、需要手动选择新游戏存储以及设置SD卡速度、但是NDS游戏兼容性不错”的结论。

由于本期篇幅有限，所以关于SC DS的更多评测，请等待下期的更新。

AK专栏

AceKard microSD卡选购指南

目前AK测试通过的microSD卡如下：（后面的数字表示AK对这种卡能够支持的最高速度，数字越小速度越快）

品牌	容量	速度
KingMax	512MB	4
KingMax	256MB	4
PNY	1GB	3（完整无缝区段）
PNY	512MB	3（完整无缝区段）
PNY	256MB	4
Kingston	1GB	3（完整无缝区段）
Kingston	256MB	4（完整无缝区段）
Sandisk	2GB	14（完整无缝区段）
Sandisk	1GB	13
Sandisk	512MB	13
Sandisk Ultra II	1GB	7（完整无缝区段）
Apacer	512MB	3（完整无缝区段）
Apacer	256MB	4
Adata	512MB	4

目前AK不支持的microSD卡：

Kingston 512MB（AceKard Manager识别容量为470MB的类型）

由于制造工艺不同，不同的microSD卡有着不同的读取速度。一般来说，在AKManager中设置速度为13已经可以正常运行所有的游戏了。但是某些游戏在读取资料的时候，对速度的要求非常严格，那么在不对rom打补丁的前提下，速度慢的microSD卡就会出现死机。这是因为microSD卡的读取速度跟不上游戏的要求。目前在我们的测试中，0676 –《恶魔城 遗迹的肖像》在13的速度下可以正常游戏，但是不能在商人或者幽灵的小房间内按start键，否则会造成死机。其他地方使用start键的时候也不要多次按动其它键。这样的情况对于默认速度是4的KingMax 512或者默认速度是3的PNY 1G来说是不存在的。

能够使用4或者比4更快速度的microSD卡在AceKard上的表现和正版卡无异。

AK使用了特殊的文件系统，所以AK的microSD卡需要从AKManager访问而不能被Windows直接访问，也不能使用在其它设备上面。但是格式化microSD是一个非常快的动作，被AKManager格式化过的microSD卡可以用Windows格式化成FAT格式后使用在其它设备上面。

请在购买AK之前仔细挑选自己需要的microSD卡，建议使用PNY 1G/512MB的卡，您将获得极速的游戏体验，实在买不到PNY的卡，更加常见的Kingmax microSD 512MB 也是较佳的选择。

以下是官方推荐的品牌和型号：

PNY microSD 1GB

Kingston microSD 1GB(PNY oem)

PNY microSD 512MB

Apacer microSD 512MB(PNY oem)

Kingmax microSD 512MB

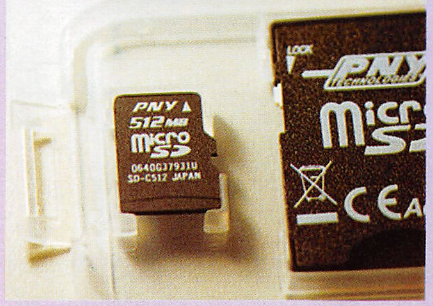
AData microSD 512MB(Kingmax oem)

在选购之前请确认是否和以下照片相同：

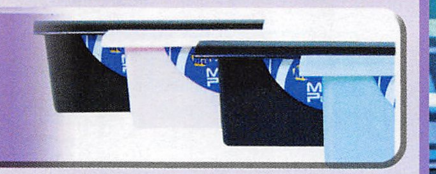
http://bbs.yyjoy.com/thread-10062-1-1.html

kingston Pny 均需要日制版本，目前已知台版产品可能发生不可预料的错误。





M3 专栏



电影卡公司最新动态

电影卡公司2007年新网站于12月24日圣诞节前夕进行了全面的更新，GBalpha新网站周边产品已经涉及到任天堂掌机周边、PSP周边、PS2 XBOX NGC 家用主机周边等领域的近80多种电玩周边产品，而不是过往的那种电影卡单一类型产品的专题网站。

新网站已经成为了综合性的电玩周边产品服务站点，全新的产品介绍和支持方式以及产品库资源分类，使得电玩产品的规范化迈出了一大步。除了首页动感十足的FLASH动画向人们展示了电影卡公司目前的主流型号的电影卡产品外，各个产品的功能介绍也十分生动和详实准确，它不仅仅是在介绍产品，而且还指导了每个功能的详细使用方法，虽然内容繁多，看起来却决不显繁琐，无论是仔细的精读，还是粗略的浏览，醒目生动的标题都可以让用户了解到各个方面所要描述的内容。TouchPod专题站则是对电影卡软件功能的支持站点，在这里有对G6/M3的PDA组件功能各个方面的详细使用说明，给人耳目一新的感觉，真是软硬通吃，能够做出这样的产品介绍网页，GBalpha的网站设计者也一定对产品有着透彻的理解并经过精心的设计才能达到这样的境界，简直就是真正官方级的产品网站。以前，似乎只有任天堂等国外优秀企业的网站才会对每个产品或软件制作专题的网页介绍，这似乎是国外用户才能够享受的专利，此次看到国内的网站也能达到这种水准，真是让笔者惊讶，同时也希望其他厂商能够以这种方式为范本来宣传自身的产品，那么国产电玩产品的规范化则真正开始向标准化良性发展，当然这些改善工作任重而道远，总之希望中国的玩家们也能够尽早享受到世界先进水准的产品支持服务，获得更多的实惠。

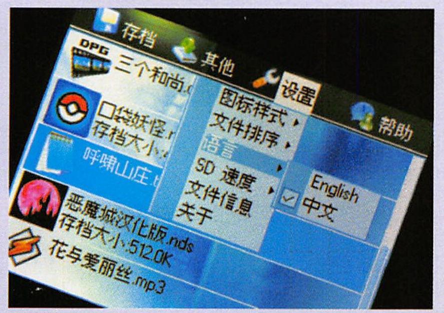
截稿前，M3 DS Simply也确定在圣诞当日发售，包装采用了目前最时尚的运动型设计，且采用了类似鼠标、高档耳机的那种吸塑和卡纸组合封装的方式，一定会受到很多追逐时尚的年轻人们的喜爱，放在柜台里都是一道亮丽的风景线，非常能够吸引玩家顾客们的眼球。

电影卡软件速递

电影卡M3新内核C31在网站更新当日发布，算是圣诞节给M3玩家的礼物。新内核对图片浏览功能进行了强化，增加了两种双屏幕浏览图片的功能。一种是上下屏幕组合显示一张图片，通过下屏幕触摸屏移动浏览，另一种是下屏幕显示整幅图片作为导航，当触摸笔点击了图片的任意位置时，上屏幕则显示此位置周围等大的图片，这种功能看电子地图或者浏览漫画都十分方便，新的图片浏览引擎使得图片打开后的移动速度非常流畅，对图片的兼容性也不错，喜欢看漫画的玩家一定要体验一下，不能错过。M3的功能更新和强化基本是按部就班，从电子书强化开始，多种阅读方式的更新和对网页文件、Word文档的支持，都使得M3用户一直在不断感受和体验产品新功能所带来的惊喜。估计后期将是视频功能的强化更新，虽然目前电影功能模式已经很先进，但是最关键的视频格式标准还一直没有确定，从新网站已公布的水晶引擎三代DSM的介绍来看，电影卡还会有一次全新的重大变革，DSM文件将变成AVI文件，在电脑和NDS上可以通用，加上各种视频优化技术，一旦新标准发布，NDS视频领域也必将发生重大的变革。

SC专栏

作为全球第一款以闪存媒介的烧录卡SUPERCARD，在这三年内SC小组一直以创新的设计，简单实用的功能得到了广大爱好者的支持，在经过漫长的研发后，他们终于完成了Slot1端的最佳解决方案，SUPERCARD DS(ONE)，不但解决了免刷机，免引导，免转换的标准，还附带了自身的模式：



拥有CLEAN ROM（标准模式）与SC个性模式支持附加功能的游戏，如软复位、金手指、存档直写闪存，杜绝一切丢档。（超级附加模式）支持FAT/FAT32容量无限制文件共享更方便而丰富的个性功能，还可支持SC震动版系列当震动包使用，SC CF/SD/Micro SD可与SCDS互动使用GBA联动功能-支持存档联动。旧用户依然可再次利用手中的旧产品。moonshell接口整合直接在SC系统中，可执行MP3、Ogg、DPG2格式，兼容以前的DPG0/DPG1格式，txt文本，看图成为真正的多媒体掌上娱乐系统。

SC DS拥有以下特性：

即插即用(免刷机，免引导，免转换)；

CleanRom全支持，游戏兼容性100%；

直接拷贝，无需转换；

硬件存档，备份/存档交流更方便；

双模式设计：标准模式（CLEAN ROM直接拷贝到闪存上无需转换），超级模式（开启软复位，金手指，存档直写闪存时不丢档！日后的功能扩展）；

闪存容量无限制，支持FAT，FAT32，与其它数码设备资源共享，通用性更高；

独有蓝光引擎，高速闪存支持，游戏不拖慢；

DS真卡大小，拔插流畅，Slot1插槽完美解决方案；

背面直插可弹出设计，外形美观，更换快捷；

微内核，外挂菜单皮肤(可直接在闪存上修改皮肤)，扩展性超强，安全方便；

MOONSHELL最新版整合可在SC系统中直接播放MP3，Ogg，DPG2格式，兼容以前的DPG0/DPG1格式，查看txt文本，看图成为真正的多媒体系统；

支持DS浏览器，震动包，SC震动系列可当震动包用(当震动包时无需插闪存卡）；

菜单界面多模式显示分为游戏列表文本/游戏图标缩略小图/游戏图标缩略大图按键/触摸操作支持。

附加功能：

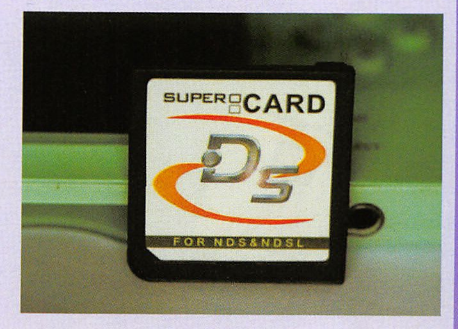
可当引导卡用；

GBA联动支持；

支持SC震动版系列当震动包使用；

配合SUPERCARD DS（ONE）专用软件，可支持更强大的附加功能．软复位，存档容量无限制直写闪存（防止将来游戏出现4m以上的存档方式）。

其标本原理是利用SD/MINI SD/Micro SD卡的超大容量，（闪存卡128M就相当于一般烧录卡的1G容量）NDS/NDSL可以很方便地运行闪存卡上的NDS游戏。闪卡上的内容是由读卡器通过电脑的USB接口拷贝到闪存卡上的，使用十分方便，和U盘的使用一样。



EZ专栏

很长一段时间以来，玩家们一直使用GBA卡带玩着NDS游戏。从突出到不突出、从CF卡到microSD卡，新品辈出、花样繁多。然而。在本质上，这些产品都是基于一个并不成熟的烧录技术的妥协型解决方法。除了需要破坏NDS/iDS的原始固件（刷机）获得运行支持之外，对于新游戏的支持，始终无法达到即出即玩的便利，需要频繁地升级软件，不断地对ROM加以补丁才能解决。这些对于仅仅是想玩上心仪的游戏的玩家来说无疑是一场噩梦。而这一切都是因为技术的不完美所致。

现在，使用GBA卡带运行NDS游戏即将成为过去，刷机、引导、转换，这些名词也将从玩家们的日常生活中被渐渐遗忘。因为真正成熟的SLOT-1烧录技术已经到来。而EZ5正是这样一款使用成熟SLOT-1技术制作的烧录卡，免刷机、免引导、免转换，可以让玩家毫无后顾之忧地使用，另一方面EZ5加入了强大的多媒体功能，令玩家在游戏之余能有更多选择。

EZ5是EZ小组从GBA时代组建以来的经验继承的作品。这四年来，EZ小组在软硬件设计上绝不妥协、在产品品质上严格把关，对于自身不足积极改进、对于用户意见认真听取，而这一切的努力目的只有一个：服务玩家。只有令玩家满意，才能让EZ这个品牌继续生存。

EZ5功能列表：

1:1原卡大小，方便插拔，内置侧插；

使用MicroSD(TF)卡作为存储空间，价格便宜量又足；

直接引导,无须改机,并且可当作引导卡使用；

内核整合Moonshell，不需要另外安装软件直接使用EZ5就可以胜任听MP3，看TXT小说，以及观看DPG电影等掌上娱乐；

内核皮肤和功能可以完全自定义；

将公开99%的源代码；

双重读取模式：支持CLEANROM的纯净模式和支持修改过的ROM的混合模式，混合模式意味着EZ5支持启动修改过的ROM，将来可以支持软复位，金手指或更多功能，例如提高读取速度，就算使用慢速microsd卡也感觉不到拖慢；

完美的FAT系统兼容性：可以自动生成存档，并且具有多存档备份功能；

使用硬件存储芯片，保证永不掉档；

系统内核可升级；

支持Homebrew.，开发包将会在产品上市同期推出。





相关说明：

1、MicroSD卡上必须要有shell目录才能运行.请下载EZ5专用shell并且解压到MicroSD卡根目录；

2、升级内核请先把内核文件解压到MicroSD卡根目录。然后在NDS启动菜单按住R键再进入EZ5。 在EZ5启动菜单再按一次R键升级。在EZ5启动菜单按L键可以把EZ5作为引导卡引导Slot2的卡带（例如EZ4系列）；

3、在内核画面. L+R键调出设置画面. START键为帮助菜单；

4、使用中如果出现白屏死机，是属于存档模式没有设置正确。可以在选定游戏时按L+X或L+Y来切换存档模式。目前下载的shell里面已经预置了游戏存档设置。黑屏的话则是TF卡速度设置过快，超过了TF卡本身所能承受速度，请按L+R键调出菜单，增加数值以降低速度(数字越大越慢，但是越稳定)，也可以设置到TF卡速度自动检测，让系统来自动判别卡带的速度。

EWIN专栏

问：最近看到市面有卖4G的Mini SD，请问Ewin2 Mini SD支持4G的Mini SD吗？
答： Ewin2 Mini支持4G的Mini SD，不过购买时请先测试好兼容性，以免不能使用。



问：请问各位，开机后，Ewin2在NDS上方的屏幕中出现『Can not initialize SD card』，接着就不动了，请问该怎么解决？是我的micro SD卡有问题（应该不会，因为我拿到计算机上可正常存取），还是Ewin2卡坏掉了？不能玩好痛苦……
答： 应该是接触问题，可以尝试一下插拔看是否能解决问题，如果实在不行，可以和当地经销商联系，更换一下。

问：我想使用和GBA卡的联动功能，请问应该如何实现？
答： 目前Ewin2暂时无法实现联动功能。

问：Ewin2是NDS烧录卡，以前的Ewin有金手指功能，现在的NDS游戏也有了金手指，Ewin2可以实现吗？
答： Ewin2暂时没有金手指功能。

问：Ewin2不能玩GBA游戏，请问是暂时不支持还是永远不支持？听说在Ewin2的电路板上预留了玩GBA游戏的芯片。
答： 确实在Ewin2的电路板上预留有GBA游戏运行相关的芯片，不过目前还没有计划开放这一功能。

问：听说Ewin出了NDSL版的震动卡，能不能简单介绍一下？
答： Ewin公司出品仿原装NDSL震动卡和任天堂原装NDSL震动卡功能一致，均可以在支持震动的游戏中实现震动功能。与原装震动卡只有黑色外壳相比，Ewin NDSL震动卡拥有五种颜色的外壳，方便在不同颜色的主机上使用，同时在做工方面媲美原装震动卡。震动卡的零售价格为50元左右。

问：请问Ewin3何时能够发布？
答： 原本定于本月25日发售的Ewin3因为一些缘故可能要延迟发售，最主要的原因就是市面上的Slot-1烧录卡拉开了价格战的序幕，Ewin3倘若不做好成本控制，可能发布后比较难熬，所以希望这次推迟发售能够让它改进更多。

问：请问一下，在升级Ewin2的内核时，有什么需要注意的事项？
答： 1、请选择使用正确的语言版本和硬件支持版本内核来更新。

2、更新时请先备份原有存档。使用Ewin Tools V1.1转换ROM后，再重新手动导入存档。

3、开机按L+R+UP 进行系统更新，如果您使用的是1.66或者更早期的内核版本，请使用START键完成升级。

4、更新完成后，第一次运行游戏有可能会有白屏的现象，这是因为旧版本启动，没有记录碎块信息，这时请换个游戏重新启动即可，以后将不会再出现此问题。

问：倘若在升级过程中把版本升级错了，该如何进行解决呢？
答： 从1.71起，内核具有自救功能，如果升级升错了，可以按住 L 键开机，这样仍然可以进入目录，进行操作。您可以继续选择正确的升级文件，再次升级。





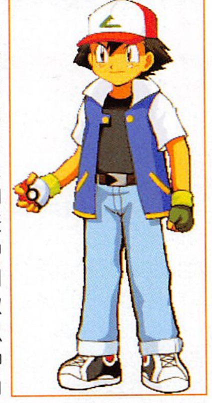
口袋剧场《口袋妖怪》角色的魅力(2)

（接上期）



一 小智

——魅力的关键词：离奇



其实这也不能算小智的魅力，而是所有角色所共有的。但既然小智是主角，就放在这里说好了，谁让他是主角呢。首先，“不用上学”就是件让所有学生朋友羡慕不已的事情。不知你有没有发现，作为口袋妖怪训练家的旅程其实是一种高于理论的实践课堂。在训练家们10岁以前，也就是取得口袋妖怪训练家资格以前，他们还是必须学习各种各样的口袋妖怪知识。口袋妖怪学校就是一个例子，你看看小胜是多么渴望学习呀……如果不好好学习，那么就会像小智一样在旅行前都要被小茂嘲笑。可能这也算一个例子，告诉我们亲身实践比理论知识还要重要，教育者们对此是否应该重新考虑一下呢？扯远了，回到话题上来，这里指的命运离奇是在旅行中会遇到许多类似充满离奇而又充满危机的事情。前面已经提到，小智可能是为了解决别人的困难而来到这里的，比起作品中的警察来可有用得多……看来他们干脆改行算了。至于到底如何离奇，大家多看看动画就知道了。

◆该关键词推荐收看：《果然翁遇难了》

——魅力的关键词：友情

众所周知，小智收服口袋妖怪有很大一部分靠的是友情。这个“为了创造动画世界观而颠覆传统”的收服方法实在令人有些汗颜，而是让那些靠着精密计算来判断收服几率的游戏狂人们受不了。小智的友情几乎可以通吃一切PM，无论是胆小的皮卡丘，还是莽撞的菊草叶，暴力的龙虾小兵都能乖乖折服于小智。如果不是主角的话，这可以算得上是一个奇迹。友情是贯穿于动画的三情之首（爱情亲情友情），同时也是动画中要重点突出表现的对象。可以说，动画表现得非常成功，无论是人与人还是人与非人之间（众：……）。人与人就不说了，毕竟没有爱情讨论得那么多；人与非人还是不用说，毕竟每次都是非人遇到危险人保护非人感动结为同伴或者人遇到危险，非人发挥惊人的实力使人得救结成同伴。（怎么这么拗口……）。小智这家伙的友情，就讲到这里吧。

◆该关键词推荐收看：《口袋妖怪，就决定是你了》

二 小霞

小霞虽然是大家最喜欢的女主角，但已经提前到了退休的年龄（10岁？）；小霞虽然是小智所承认的头号GF，但已经提前到了分手的时候（众：存心气我是不是）；小霞虽然是闻名世界的道馆训练家，但实力显然不是和其他道馆训练家一个档次的（小刚无视）；小霞虽然是自称世界第一美少女，但实际情况是世界第一的霉少女（众：你BT够了吧）。这样一些奇奇怪怪说得连笔者自己都不知道在说什么的东西串在一起，就成了我们可爱泼辣的女主角小霞。无论在AG风靡的年代，还是在钻石珍珠轰然出世的年代，我们都怀念她！

——魅力的关键词：泼辣

从第一集小霞出场开始，就注定了小智这可怜的孩子要和这么一位貌似有暴力倾向的女孩子在一起旅行，哇塞……这恐怖的小罗莉看到小智的第一眼就送上一记响亮的耳光，你看小智的脸都红肿成什么样子了……不由地会让人想起“反对家庭暴力”之类的奇怪词语。



第二集再次见到小霞的时候也实在是令人汗颜。背着这么一辆笨重的乌黑的“自行车”竟然能够跑到常磐市……那可是四天的路程啊，这女孩

谁能理解一个SP被砸，NDS被收，买PSP的钱被老妈贪污的人？（沈晗）
男，15岁，江苏海门市三阳镇泰山西路303室，226143

子到底有多少力气呀，实在不可小看！比起小智只用了一天就完成四天的路程并且有自行车帮助，小霞那才叫真正的王道，小……小霞最高！

相信给各位读者大人们留下最大印象的是《口袋妖怪占卜大混战》，咳咳，实在很难想象一本胡乱写出来的书竟然如此准确生动形象，亚马多和小三郎都可以去参加诺贝尔胡诌奖了。可能比起暴鲤龙的小霞，更多人惊讶的是火焰鸟小次郎，先暂时把小次郎放一边来讲小霞。“给同伴添麻烦但自己却不知道”，这样的形容实在是很了不起，不知多少观众看着发笑呢。这个小罗莉呀，一点淑女的样子都没有，也难怪会被小遥给替换了。（众：TF！）

◆该关键词推荐收看：《口袋妖怪占卜大混战》

——魅力的关键词：暗恋

首先不得不说的是，笔者并不是小智小霞恋爱的支持者……（被拖出去）

要说小霞暗恋小智可能是正确的，毕竟有很多著名分析家从动画的各个角落挖出了小霞暗恋小智的理由，比如《洛奇亚的暴诞》中小霞说的一句“小智的人生XXX。”虽然笔者在观看的时候对这一些完全无视，甚至可以拿《水都守护神》中最后一幕小霞没啥表情来反对。不过……可恶的“Misty song”彻底粉碎了笔者的坚持。人家日版动画播放得好好的，美版来插什么手……既然人家老外都这么“无耻”了，那笔者也只好不厚道地来说几句。（众：无耻的是你自己吧）

分都分开了，暗恋竟然还那么津津乐道，还说什么小瞬的出现就是为了阻止小遥太靠近小智——真不知道该说什么好，10岁的孩子，小小正太罗莉们，你们也太早熟了吧？

咳咳，世界就是喜欢捉弄人，笔者实在不相信到结局小智会冲到小霞家告白，都分开这么多时间了，还恋恋不舍，他以为自己是柯南呀？

◆该关键词推荐收看：无

——魅力的关键词：丑女

“我们是华蓝美女四姐妹。”

“不对，是华蓝美女三姐妹外加丑小丫。”

最早的口袋妖怪动画中好几次出现过，不过到了AG可能已经消失了。小霞每次说自己是美女都被人打击，其实想想，小霞也没这么丑呀（被TF）。虽然这仅仅是一个花絮而已，不过当小霞和小胜在一起交流的时候总会对此发表一些感慨。说到这里，我不经意地想起某农村的招牌：想要不穷，少生孩子养狗熊（众：无语）……YY完毕，回到正题。当姐姐的唠叨可能在弟弟妹妹看来是多嘴，但这也体现了姐姐对弟弟妹妹的亲情。口袋妖怪表现出来的亲情除了小智母亲的不时露面外恐怕就是小霞的家庭了，希望大家能用心去体会。



“当姐姐的总是很唠叨，但是当我生病的时候她会非常细心地照顾我哦。”

总之，家中是独生子女的读者大人们估计是难以体验了……

◆该关键词推荐收看：《月见山的皮宝宝、皮皮和皮可西》

游戏秘籍 任天堂口袋妖怪事件集

口袋妖怪任天堂事件（通常也叫“任天堂的礼物”）就是在参加任天堂举行的活动中获赠特定的某种口袋妖怪的数据，从而得到某种特殊的道具（如船票）并激发事件，在游戏中捕捉到某种口袋妖怪（一般为正常游戏条件下得不到的神兽）。每年任天堂都会举办这种活动，活动通常是伴随新口袋妖怪游戏的发行，或是配合口袋剧场而举办的。可惜一般都是在日本进行，国内的玩家无法得到这种馈赠的“礼物”，只能通过金手指或者修改器而得到相应的道具和激发事件。无论如何，让我们来看看这些事件都有哪些吧，毕竟它们是得到某种神兽的正规途径。

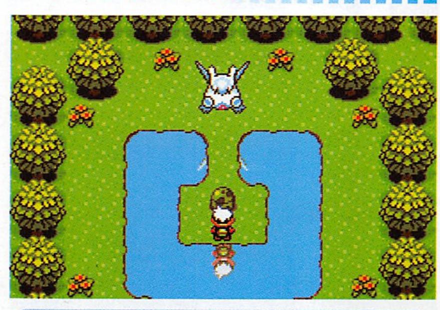
一、水都兄妹

需要道具：永世船票

特殊地点和激发方法：坐船到达南岛，直接进入森林后调查中间的蛋，水都便会从天而降。

可捕获神兽：红/蓝水都，50级，附带心灵水滴。

游戏版本：红、蓝、绿宝石



二、金银2神兽

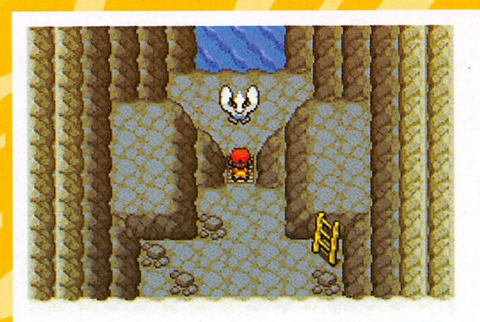
需要道具：神秘船票

特殊地点和激发方法：坐船到达岩石岛，选择左右不同方向的道路来到山顶/地底层，分别遇到金银版的两只神兽。

可捕获神兽：凤王/洛基亚，70级，附带圣灰（凤凰）。

游戏版本：火红、叶绿、绿宝石

天凉了，大家注意身体。（苏洋）
男，16岁，天津市北辰区桃香园小区66号楼5门201，300400



三、宇宙病毒

需要道具：奥罗拉票

特殊地点和激发方法：坐船来到诞生岛，需要解决一个三角形的谜题，以最少的步数推动三角形至变红发热为止（错误可以重新来过），之后宇宙病毒出现！

可捕获神兽：迪奥西斯，30级。

游戏版本：火红、叶绿、绿宝石



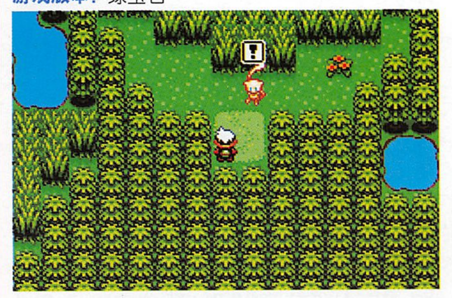
四、幻之精灵

需要道具：旧海图

特殊地点和激发方法：世界边缘岛，来到草丛中，寻找并遇到蕴藏并闪烁出现的PM——梦幻！

可捕获神兽：梦幻，30级。

游戏版本：绿宝石



五、新剧场主角

需要道具：玛纳菲的蛋

特殊地点和激发方法：首先带着Ranger的卡参加活动，获得带有相应事件的代码，完成事件后得到玛纳菲的蛋，与珍珠钻石版连线后，进入游戏到任一家商店找绿衣NPC领取マナフィ的蛋(队伍要空一格)，走约两千多步后孵化。

可得到神兽：玛纳菲，孵化后等级1。

游戏版本：珍珠、钻石

六、黑啸灵

需要道具：会员证

特殊地点和激发方法：新月岛，在任天堂活动后进入游戏到任一家商店找绿衣NPC领取重要道具メンバーズカード，来到地图最左边城市（第六道馆所在）的PC上方的屋子，一进去就被某男子拉到床上并马上睡着，在梦中你会受到黑啸灵的干扰，醒来后在城市的底部找到水手，他将会带你到新月岛，进入后就能遇到吸血鬼。

可捕获神兽：黑啸灵，40级。

游戏版本：珍珠、钻石



七、可爱草神兽

需要道具：博士的信

特殊地点和激发方法：花乐世界，参加任天堂活动,进入游戏到任一家商店找绿衣NPC领取重要道具オーキドのてがみ，按照信上的指示前往224号道路，跟大木博士说话，他要求玩家对那块大石头祈祷以传达对某人感谢的心意，输入要感谢的人的名字，祈祷完毕后身边忽然出现一片花海，上面出现一条开满花的道路，从那条道路上跑出シェイミ转个一圈后又跑回去……前往那条开满花的道路尽头(很长,一直走)，尽头就能遇到可爱的草神兽。

可捕获神兽：草刺猬，30级。

游戏版本：珍珠、钻石



强！我怎么就“见”不到“闻”不到？哎！（张原）
男，19岁，江苏省昆山市昆山中学高三（17）班，215300

八、神兽之王



需要道具： 天空之笛

特殊地点和激发方法： 参加任天堂活动后进入游戏到任一家商店找绿衣NPC领取重要道具てんかいのふぇ，然后到抓珍珠/钻石神兽的山上，在有符号的柱子之间吹笛子（会出现讯息问玩家要不要吹笛子），吹完笛子后会出现一条长长的阶梯，到最上面可看到口袋游戏有史以来最强大的神兽，其等级也是最高的！！

可捕获神兽： 超神兽，80级。

游戏版本： 珍珠、钻石



文/皮卡秋

口袋周边 钻石珍珠主题周边展·模型篇

模型是周边产品中的一大分类，便携、种类多、外形可爱是该类别的最大特点。模型主要包括塑胶模型和毛绒玩具2种，塑胶模型的数量和类别要比毛绒玩具多，由于造价便宜，是经常想要收集全部种类口袋妖怪的收藏家的首选。

首先自然是新种类PM的塑胶模型套装（モンスターコレクションたくさんセットDP），每套一共有18只口袋妖怪，除了DP的三主角，还有参加的小胡说树、刚比兽、音符鹉、鲁卡里奥等，全套售价为5250日元，另外还特别赠送了一张60×40的精灵收藏海报，赠送海报的做法在以前的模型套装中并不常见，真是更方便了收藏的玩家。



接下来看看一些带有大型场景的模型。这种名为口袋妖怪基地（ポケモンブロックランド）的场景模型展现给大家的就是一个珍珠钻石的PM世界，全套的售价是8925日元。不知道大家有没有注意到场地上面画着的PC中心和商店，中间的立体建筑和周围的水、草环境有机地融合在一起，建筑上的大型齿轮让人不由得想起DP中的电系GYM。你可以将手中拥有的DP口袋妖怪模型放在场景中最为点缀，只是要记得要针对PM的不同属性，有选择地放置才好，以免被口袋高手看笑话。





有些人喜欢个头比较大的模型，在DP卡带发售的时候就有三主角和两神兽的“特典”出现，不过由于捆绑发行的数量少，大多数人都买不到，或者因售价太高（炒作造成）无法购入，不少朋友为之感到苦恼。其实在9月28日新作上市的同时，任天堂官方还出售了DP两大神兽35厘米高的超大模型，每个的价格为3400日元，无论从材质、造型或者规模上看都比两个特典有过之而无不及。

另一类深受Fa
了。和上面的神兽模
在游戏发行的首日同
个。对于女玩家而言
她们，不仅造型卡哇
暖的感觉，冬天快到
个个温馨的夜晚呢。



小编们，一起冬泳啊！（龚国亮）
男，18岁，广西柳州市



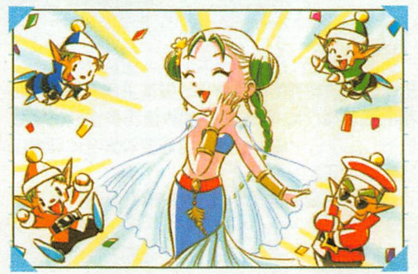
复活的魔法时代

从本期开始，我们将暂时告别忘忧谷，来到新的牧场——符文工厂的所在地卡鲁迪亚镇（カルディアの町）。作为牧场物语系列的新作，这一作有太多太多与以往正统牧场的不同之处。接下来的日子里，就让我们一同揭开它神秘的面纱吧。

魔法，喜爱RPG类型游戏的玩家对这个词要更熟悉一些。神官、法师、魔道士……他们没有战士那样的高攻击高防御，却有着特殊的能力足以让他们笑对那些孔武有力的战士们，这些能力就是魔法。举起魔法书或魔杖，低沉地吟出古老的咒文，神奇的事情便会发生：体力、异常状态的恢复，出现火球闪电，甚至是引起天崩地裂……是的，这就是魔法的力量。


↑艺术作品中的法师形象。

回到正题，在历代牧场之中，魔法几乎未被涉及，从最初代到NDS上的精灵驿站，主角和镇上的居民们都用自己的双手生活着，他们使用各种各样的道具来让自己的生活更加便捷，例如更高级的工具、飞行石以及各式各样的秘宝。


↑女神与她的精灵们。


↑魔女和她的药水缸。

这里也许有人要提到牧场里居住着的那位女神。其实，女神并不是魔法师，大家最熟悉的GBA版女神可以帮忙增加NPC的好感度，NGC版的女神（幸福之诗）可以帮主角恢复体力，除此之外，女神更多的是作为一个镇的守护神而存在。女神的助手小精灵可以用自己微薄的魔法来帮助主角劳作，但它们的魔法也仅局限于牧场的工作上，到了精灵驿站中才首次出现了可以恢复体力和疲劳度的紫色精灵。唯一一个可与魔法沾上边的角色是精灵驿站中的魔女，但她的魔法在游戏中并非重头戏，第一次使用魔法让女神变成了石头，第二第三次则是将女神和101匹精灵送往了异世界。魔女平日的工作是炼药（让女神笑个不停的笑药？），从这方面来看，魔女更偏向于西方的女巫。

魔力在正统牧场里几乎被封印，但在新作符文工厂里，这个封印终于被彻底打开了，在这个边境之镇——卡鲁迪亚，远古时代的魔法被传承了下来。按照魔法的效果，我们将其分为三类：恢复型的白魔法、攻击型的黑魔法以及地点转移的时空魔法。

一般来说，白魔法的行使人是在神殿中侍奉诸神的神职人员——火纹系列中的祭司、英雄传说系列中的神官等等。他们的力量来自对神的信仰，通过向神祈祷来借助神力，而他们最典型的魔法便是治疗术：恢复体力以及异常状态的法术。与之相对的黑魔法的主要行使人则是魔道士，FF系列中戴着尖尖的巫师帽，被法师袍遮得只露出两点光（眼睛）的打扮，几乎成了黑魔道士的代表装束。魔道士与神职人员不同，他们往往是通过对魔导之力的领悟，从而习得操纵魔法之源玛那的方法，然后通过吟诵古代语（咒语）来发动魔法。他们往往要对自然科学以及社会科学相当熟悉，而有时为了得到更大的能力，甚至与恶魔签下协议，这就是黑魔道士中细分的理魔道士以及暗魔道士。时空魔法是介于两者之间的一种特殊魔法，在我国的神话故事中仙人可以一日之内游遍五湖四海，从某种意义上来说就是一种时空魔法了。FF5中将引起位移变化的魔法通称为时空魔法：如加速术（スピード）、异次元术（デジョン）等等。不过更多的情况下时空魔法往往是通过魔法阵来实现的。

在符文工厂里，主角可以使用魔法，但主角并不是神职人员，也没有参透魔导之术。这里



←游戏中典型的黑魔道士形象。

←颇具魔法师气质的图书馆馆长。

的魔法被嵌在“符文”之中，只要愿意，人人都可以修习魔法。魔法的符文隐藏在镇上最大的图书馆——カルディア图书馆里。图书馆馆长ラッセル日常总是一副哈利波特式的打扮，他并不直接向主角兜售魔法书，魔法书被置放于馆内最北的一排书架里，随着主角能力的提升，魔法书会越来越多，主角也就可以修习更多的魔法，当然，费用并不低。魔法在使用时需要消耗RP值,RP值不足时将不能使用魔法。魔法的具体资料请参考本页下方的表格。

白魔法

也许可以没有很强的攻击力、防守力，但体力永远是人类最基本的数据，即便是现实中，体力不支的时候也会累倒。各种冒险活动的要求下，各种恢复药剂应求而生，而可以迅速恢复体力的白魔法更是游戏必备。相信组队游戏

魔法书	中文名	单价	消耗RP值	贩卖条件
ファイアーボール	火球术	3200G	5	第一洞BOSS击破
メディケーション	医疗术	3000G	6	第一洞BOSS击破
キュア	回力术	5300G	6	第二洞BOSS击破
ウォーターレーザー	水柱术	6200G	5	第二洞BOSS击破
インフェルノ	火柱术	8100G	12	第三洞BOSS击破
クリムゾンファイア	岩浆术	7700G	10	第三洞BOSS击破
ルフトメッサー	风刃术	10200G	6	第四洞BOSS击破
ストーンスパイク	石柱术	7000G	5	第四洞BOSS击破
ライフアブソーバー	吸魂术	13600G	9	第五洞BOSS击破
エクスプロージョン	爆裂术	18600G	9	第六洞BOSS击破
アースクエイク	地震术	19000G	17	第六洞BOSS击破
ミーティア	陨石术	21900G	15	第七洞BOSS击破
シュトルムヴィント	龙卷术	21400G	13	第七洞BOSS击破
テレポート	传送术	2000G	0	游戏开始
エスケープ	脱离术	0G	0	女主角赠予

的玩家都很清楚带着一个可以恢复的白魔法师要比多一个战士更有利，保护好白魔法师，即使队友重伤或阵亡都不用担心，几句简单的咒语便可省下价格不匪的药剂。符文工厂中提供了两种白魔法：メディケーション（医疗术）以及キュア（回力术）。

医疗术的主要作用是治疗异常状态，附带HP 80恢复。这些异常状态包括：中毒以及麻痹。中毒表现为HP随着时间的流逝不断减少，麻痹则是不允许奔跑，其实还有两种异常状态：封印以及感冒，但封印的表现为无法吟诵魔法，自然不能用医疗术来医治；而感冒主要引起原因是睡眠不足加劳累过度，坚持继续劳作时会消耗更多的体力和RP，唯一的解决方法是找镇上唯一的医生エド或者服用相应的药物：流利丸以及感冒药。不过医疗术即使在非异常状态的情况下，附带的体力恢复效果在初期还是可以当做初级回力术来使用的。

回力术可以帮助主角恢复多达250点HP（RP可是不能恢复的哦），唯一的缺点是需要消耗RP（其实除了两个时空魔法，其它魔法都需要消耗RP）。而游戏中，除非被怪物攻击，否则RP消耗殆尽之前不会开始消耗HP，所以这个回力术在实战中用处并不算大，如果真想使用，就需要准备好充足的RP恢复剂，而以恢复剂的取得难度而言，似乎带上充足的HP恢复药水更为便利。

黑魔法

攻击性魔法自然是用来战斗的，怪兽中也有部分会使用魔法的类型，如水精灵ツンドレ、半人法师メイメイ以及鱼类スカイ。在本作中任何破坏性魔法对作物均无效，即使在耕地上使用岩浆魔法也不会损毁作物一丝一毫（作物们的生命力好强），所以放心地使用吧，当然，是在RP足够的前提下。

黑魔法中的理魔法是根据大自然的元素来进行划分的：火、水、风、大地。

火魔法在理魔法中是应用最为广泛的，ファイアーボール，火球术，顾名思义，制造出小火球攻击远处敌人，是最初级的魔法之一，基本上理魔道士都是从火球术开始研习的。火系的第二进阶魔法为インフェルノ，火柱术，使用该魔法时会在主角四周形成菱形的火柱阵，并维持数秒，数秒之内主角不能进行移动，属于近距离攻击魔法。与之类似的还有クリムゾンファイア，岩浆术，同样也是在主角四周形成正方形的岩浆地带，范围较广，但攻击力比火柱术低。火系魔法的最高级为エクスプロージョン，爆裂术，即通过加热固定大小的空间内的空气，使之膨胀而最终引发爆炸的法术，缺点是加热空气时所需要的几秒钟时间容易被敌人攻击，所以不适于近身战。



←不会损毁作物的岩浆术。

水魔法在本作中只有一个：ウォーターレーザー，水柱术。2洞中的水精灵非常擅于用此魔法，威力虽然不大，但射程远，发射速度快，可连续攻击且消耗RP值少，在众魔法中是相当趁手的一种。可惜在耕地上使用并不能代替水壶浇水，否则将多么便捷啊……

风魔法是利用空气的流动而形成的魔法，造出一个真空层，形成如刀刃一般的风魔法，这称为ルフトメッサー，也就是风刃术。该魔法是将风刃向四面八方散开，类似于霰弹，命中率较高但攻击力较低。而利用风的回旋形成巨大旋风的风魔法则称为龙卷术——シュトルムヴィント，龙卷可以将范围内的物品牢牢缠住后加以伤害，第八洞的紫色妖精ハデス最擅长使用龙卷术，与之应战时要小心别被它的魔法卷住，一旦卷住，数秒之内是无法摆脱的，建议用远距离攻击来对付它。

大地魔法顾名思义是要借用大地的力量来进行攻击的魔法，相关的物理元素便是土、石等。ストーンスパイク，石柱术，使用后石柱从土中突然伸出，呈直线状向前进行攻击，优点是可以攻击一纵行的敌人，缺点是硬直时间较长，不能连续使用。大地魔法中，最具代表性的还是アースクエイク，即地震术。通过魔法改变地形，让瞬间产生的大地裂缝来打击敌人，FF系列中的巨人泰坦便最擅长此术，而在有的作品中，地震术更是接近了即死魔法，可见其威力之大。但在符文工厂中，地震术的范围并不大，与火系魔法中的岩浆数类似，仅在

一个正方形的范围内有效，且有硬直时间，所以实战中并不推荐，因为游戏中基本不会出现被众怪围攻的现象，这种小范围的MAPW自然作用不大。最强的大地魔法莫过于招来天外巨石——ミーティア，陨石术。在众多游戏中，陨石术或称为流星魔法都被作为究极魔法而存在，而该魔法的反噬作用也是相当大的，FF4中的老魔法师泰拉便是用尽生命才使出了这个究极魔法。不过符文工厂中的陨石术便没有如此神奇了，虽然它的攻击力是所有理魔法中最强的，但由于吟诵时间长，范围小（5×5方阵），并不能让玩家青睐。大地魔法的优点是攻击力强，最大的缺点是消耗RP较多。由于魔法动画华丽，这是笔者比较喜爱的一个魔法系。

暗魔法在符文工厂里并不突出，只有一个：ライフアブソーバー，效果是吸收对手的体力(HP)，并将伤害值的20%转化为自身的体力。可惜的是符文工厂里少了アスピル（吸收MP）这一暗魔法，恐怕游戏设定中的RP跟MP还是有所区别的吧。不过不得不说的是，RP过少造成了本作魔法使用率小的尴尬境地，而即使主角升级也只能增加HP，即使主角达到99级，RP依然是最大100。

→一副魔法师打扮的メロディ。

游戏中长得最像黑魔道士的便是温泉MMメロディ，可惜她并未在游戏中使用过魔法，不过从她敢于涉身各个危险的洞穴里探险来看，她一定还是具有一定魔法能力的。

时空魔法

在本作中用途最为广泛，也是最好用的魔法，其最主要原因当然是因为它不需要消耗RP。テレポート，传送术，游戏初期就可以购买到，位于最北面最最右侧的书架上。当主角位于大地图上的任意位置时使用它便可瞬间回到自宅门前，除了主角自宅外的室内使用不能，效果与以往作品中的飞行石类似。在自宅内使用该魔法仍是瞬移至屋外，利用这一点，可以让主角在暴风雨天走出门去继续自己的工作。暴风雨天镇上所有的屋子都可以自由进出，只是空无一人，这样的感觉真的很像鬼镇……不知道大家是如何得到消息而事先避难的?

エスケープ，脱离术，这个魔法并不是从图书馆购买到的，而是主角在进入第一洞冒险时从女主角手中获得的，效果为瞬间回到洞口出发点。虽然本作的8大洞穴并不算很绕人的迷宫，不过在其中冒险却是要消耗游戏时间的，有了这样的魔法可以大大节约出洞时所需的时间，如果主角面临危险也是最好的逃生方法。不过平时可千万不要拿在手中(即装备)，否则一不小心就跳回洞口，前面的冒险可就白费大半了。

两个时空魔法相互交替使用可以让主角的行动更为快捷，夏季的冒险大多会要求玩家以最快速度寻找目标并将目标交回镇长手中，而最快速度的方法之一便是利用这两个魔法，这留待以后介绍节日时再加以详述。



↑时空魔法中常用的魔法阵。

玩过最终幻想6的玩家一定还记得，那一场战争的起因便是争夺魔法，即使是高科技也抵挡不住魔法的一击，魔导之力的力量令人畏惧。不过在现实生活中，并没有那样神奇的魔法：医生仍然在用药物和医疗器械治疗伤者，火与闪电依然顺应着它们的自然法则，而画个魔法阵就可以实现空间转移的事情就更不可能发生了，即使是钢之炼金术士中的等价交换炼金阵也只是卡通中才会存在的。虽然本期里介绍了符文工厂中的各种魔法，但还是希望能够让大家明白双手才是真正的力量，不管是创造还是改变，都离不开灵巧的双手，希望大家心灵的牧场也会在自己的努力下发展起来。自己的生活需要自己去开创哦，这才是牧场物语这款游戏真正要教育我们的事。

某日把GBA再次拿出时，发现它是那么地苍老……（赵鑫）
男，16岁，北京朝阳区芍药居北里110楼1911号，100029

黑历史
将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺

 黑历史的机库

UC世纪中最强的MS!
——NT的终极专用机!

前几期月大部分介绍的都是一年战争中非常朴实的MS，它们都没有什么特别夸张的能力，实打实的战争兵器。不过各位读者也看了好几期，这次给大家换个胃口，介绍一台NT（新人类）专用MS，而且直接就选出最强的这一台"怪物"介绍给大家。

NZ-000葵曼沙是在《机动战士高达ZZ》中登场的NT专用MS。这台MS是格雷米为普露茨量身定做的NT专用机，其他驾驶员即使是NT也是不能开的。

这台MS身高是ZZ的两倍，在火力方面更是强大得无与伦比。特别是胸部的高性能粒子炮更是具备母舰光束炮的威力。既然是NT专用机自然会搭载NT专用浮游炮，葵曼沙的浮游炮的类型和哈曼的专用机京碧奇是同一个种类，但是搭载量却是京碧奇的3倍以上，全部释放出去的话任何敌人都难以抵挡。更可怕的是这个怪物还有可以让光束武器无效的"I力场"，在防御方面也是极为完美的。

不过再完美的MS也要死在"剧本安排"下，在《机动战士高达ZZ》后期登场的这部机体在阿克西斯被击毁了。





↑它只要在游戏出现，就一个「强」字。

机体番号	NZ-000
机体代号	葵曼沙
出现作品	机动战士高达ZZ
机体类型	NT专用型重MS
制造商	阿克西斯
所属	新吉恩
初次配备	U.C.0088
技术参数	
内部环境	头部标准式全视野监控
尺寸	头顶高：39.2米
全高	42.1米
重量	本体重量：143.2吨
全备重量	264.7吨
比重	1.57
装甲材料及结构	高达尼姆合金（gundarium alloy）可变式框架
发电机出力	21370KW
推进力	119400KG+62300+2×52700KG=287100KG
加速度	1.09G
装备及设计特征	传感器探测有效半径：14800米
固定武装	头部3连装高能MEGA粒子炮，额定输出功率13.6MW；胸部高能MEGA粒子炮×2，额定输出功率8.3MW；手部高能MEGA粒子炮×2，额定输出功率6.5MW；背部高能MEGA粒子炮×2，额定输出功率7.8MW；光束军刀×2，额定输出功率1.8MW
远程武器	浮游炮×30



ACE的肖像

普露茨——悲剧的珍珠

普露茨是在ZZ剧情中普露出现后登场的，相貌和普露完全一样，就好像是亲生双胞胎一样。但是在剧情中并没有直接证明他们是姐妹的证据，不过在《SD高达G世纪》系列的任务介绍中，承认了她们是双胞胎的关系。但有另一种说法是格雷米根据旧吉翁的技术制作出的NT科隆人，并且普露茨在战斗能力方面比普露高，但是精神容易紧张，有强化人特征。在《机战》的设定中，普露是NT，普露茨是强化人间，所以看来《机战》认为普露茨是克隆人。

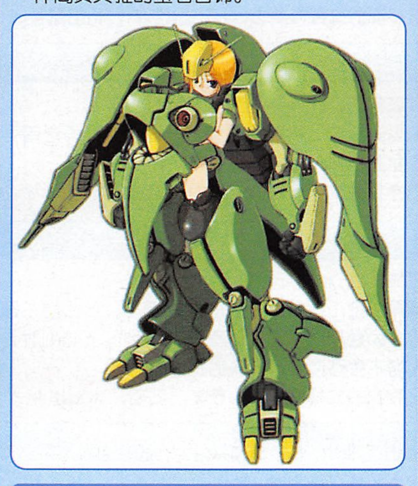
她仅仅10岁的人生十分悲哀，在杀死了普露后，本来受到捷多一行的感染逐渐转变，但是后来被格雷米洗脑再次成为敌人，最后虽然觉醒，也为了保护捷多牺牲。实在是个悲剧少女。

区分她和普露的办法： 1、头发比较长。

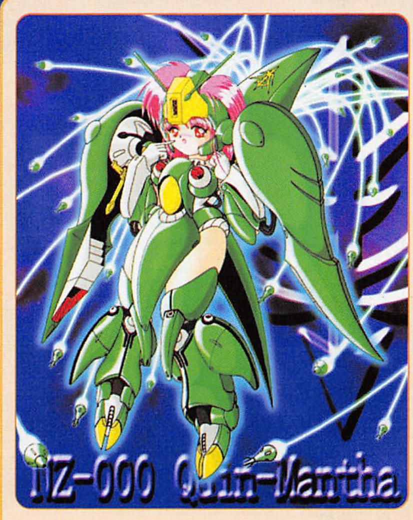
2、胸部比较大（笑）。

这一位MS GIRL是最萌的NZ-000女孩版本。设计上完全保留了葵曼沙正确的比例，并没有进行像其他MS GIRL一样进行比例调整；也没有简略掉一些部位，而是每一个钢铁部位都实实在在的描绘出来，这样一来MS的金属感和存在感也比其他经过部位简化的MS GIRL要有味道得多。也就是说外壳是一台完完整整的葵曼沙，绝对不会让人认错。

在完美的绿金属外表下，作为主角的女孩就是该MS的驾驶员普露茨。普露茨可爱的萝莉面孔一脸威严，加上除了金属机甲外这个视点并没有发现有其他布料（如果有的话感觉会差很多），直接穿上这件机甲会让人延伸想象，使得GIRL体形极为完美，达成了“人机一体”的境界，激萌啊！如此可爱的普露茨宛如是镶嵌在绿宝石上高贵的珍珠，成为一件高贵典雅的宝石首饰。



MS部分精美度:★★★★★
GIRL外形:★★★★★　GIRL曲线:★★★★★
GIRL表情:★★★　萌:★★★★★



这一位MS GIRL手法上比较业余，存在些线条不正确的地方。正如和上一位MS GIRL所谈到的，这台机体比例进行了改变，MS腿部的比例有些奇怪，而任务腿部线条给人感觉不是很好，明显没有左边那位MS GIRL协调。出示这张MS GIRL也是为了和左边那张进行一下对比。

但是并不是说这一位MS GIRL一无是处，MS GIRL并不存在完全优劣的对比，每个画家的风格也不一样，这就看各位能不能找到闪光点。首先这张图的葵曼沙是处于释放浮游炮的状态，画面比较有动感；其次这位MS GIRL的表情比较丰富，一脸害羞的样子更是增添不少萌度。总体来说这位MS GIRL也是一位合格MS GIRL。

MS部分精美度：★★
GIRL外形：★★★　GIRL曲线：★★
GIRL表情：★★★★　萌：★★★



人物能力

每个人物有自己的能力，而这个能力的实质就是支援格能力的集合。部分支援格的能力是不能叠加的，如果有和人物能力相同效果的援护格，就等于是浪费了。下面的“已存在的支援格能力”就是为了避免能力重复而列出来的。

—— 超直感 ——

对应角色：ツナ／リボーン

效果：自动防御，受到必杀技伤害减少。

已存在的支援格能力：オートガード、见切り

—— 武士道 ——

对应角色：银さん

效果：打坏物品箱、油桶、宝箱等，会增加必杀魂，紧急防御时必杀魂增加。

已存在的支援格能力：ハント、ジャストガード

—— 夜兔族 ——

对应角色：神乐

效果：上场后慢慢增加必杀魂。打坏物品箱、油桶、宝箱等，会增加必杀魂。通过食物增加J魂量降低。

已存在的支援格能力：斗争心、ハント

—— 火事场のクソ力 ——

对应角色：キン肉マン

效果：J魂较少时，攻击力上升，并且增加攻击对手时的必杀魂回复量。

已存在的支援格能力：底力、反击

—— 破天荒 ——

对应角色：两さん

效果：打坏场上物品箱等增加必杀魂。KO对手后必杀魂增加，J魂最大值提升。获得金币提升必杀魂的效果减少。

已存在的支援格能力：ハント、大活跃、逆袭

—— 男塾塾长 ——

对应角色：江田岛平八

效果：KO对手后必杀魂增加。在传送带等地面上防御时，人物不会移动。

已存在的支援格能力：大活跃、ふんばり

—— 气功斗法 ——

对应角色：桃

效果：打击、斩击伤害减少25%，必杀魂慢慢减少。

已存在的支援格能力：打击耐性UP、斩击耐性UP

—— シャーマン ——

对应角色：叶

效果：援护命中对手时必杀魂增加。在传送带等地面上防御时，人物不会移动。

已存在的支援格能力：协力、ふんばり

—— 女将 ——

对应角色：アンナ

效果：金币提升必杀魂的效果提高，什么都不做的时候增加必杀魂。在传送带等地面上防御时，人物不会移动。被吹飞的距离较远。

已存在的支援格能力：收集、沉着、ふんばり

—— 星の白金 ——

对应角色：承太郎

效果：受必杀技伤害减少25%，攻击克制属性时，必杀魂增长。

已存在的支援格能力：见切り、知的

—— 吸血鬼 ——

对应角色： DIO
效果： 战斗中慢慢回复J魂，死之宣告状态无效。
已存在的支援格能力： 自己回复、宣告无效

—— 圣斗士 ——

对应角色： 星矢
效果： 受必杀技伤害减少25%，J魂少时攻击对手获得的必杀魂较多。
已存在的支援格能力： 见切り、反击

—— マナの咒い ——

对应角色： アレン
效果： 画面妨碍效果无效，可以看到“透明”效果的对手，援护命中对手时必杀魂增加。
已存在的支援格能力： 画面妨碍无效、见破り、协力

—— 黒い靴 ——

对应角色： リナリー
效果： 空中冲刺，3段跳。被吹飞的距离较远。
已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、3段ジャンプ

—— アンドロイド ——

对应角色： アラレ
效果： 斩击伤害减少25%，死之宣告效果无效，对雷攻击较弱。
已存在的支援格能力： 斩击耐性UP、宣告无效

—— 天才科学者 ——

对应角色： ドクターマシリト
效果： KO对手后必杀魂增加，攻击克制属性时，必杀魂增长。
已存在的支援格能力： 大活跃、知的

—— 超天才科学者 ——

对应角色： キャラメルマンJ
效果： KO对手后必杀魂增加，攻击克制属性时，必杀魂增长。被吹飞的距离较近，对雷攻击较弱。
已存在的支援格能力： 大活跃、知的

—— サイヤ人 ——

对应角色： 悟空、ベジータ、ゴテンクス
效果： 被KO后必杀魂＋1，J魂最大值提升。
已存在的支援格能力： 超回复、逆袭

—— 超サイヤ人 ——

对应角色： 超サイヤ人悟空、超ベジータ、超サイヤ人悟饭、超ゴテンクス
效果： 被KO后J魂最大值提升。J魂少的时候攻击对手增加的必杀魂较多。
已存在的支援格能力： 超回复、反击

—— 合体おとうさん ——

对应角色： ベジット
效果： 紧急防御时必杀魂增加。
已存在的支援格能力： ジャストガード

—— 超サイヤ人2 ——

对应角色： 超サイヤ人2悟饭
效果： 受到连续攻击命中时必杀魂增加。被KO后J魂最大值提升。
已存在的支援格能力： 超回复、激怒

—— ナメック星人 ——

对应角色： ピッコロ
效果： 慢慢回复J魂，攻击自己克制的属性，必杀魂增长较多。
已存在的支援格能力： 自己回复、知的

—— 悪の帝王 ——

对应角色： フリーザ
效果： KO对手后必杀魂增加。受到连续攻击命中时必杀魂增加。
已存在的支援格能力： 大活跃、激怒

—— 魔人 ——

对应角色： 魔人ブウ
效果： 慢慢回复J魂，食物回复J魂效果减少。
已存在的支援格能力： 自己回复

—— 忍道 ——

对应角色： ナルト
效果： 三角跳，被KO时必杀魂回复1。J魂较少时，攻击力上升。
已存在的支援格能力： 三角飞び、底力、逆袭

—— 写轮眼 ——

对应角色： サスケ、カカシ
效果： 三角跳，可以看到“透明”效果的对手，受必杀技伤害减少25%。
已存在的支援格能力： 三角飞び、见破り、见切り

—— 医疗忍者 ——

对应角色： サクラ
效果： 三角跳，异常状态回复较快。
已存在的支援格能力： 三角飞び、状态变化耐性

子忍

对应角色： 风助

效果： 三角跳，空中冲刺，被吹飞的距离较远。

已存在的支援格能力： 三角飞び、空中ダッシュ

ハンター

对应角色： ゴン

效果： 打坏物品箱、油桶、宝箱时增加必杀魂。在移动的地面上防御时，人物不会移动。

已存在的支援格能力： ハント、ふんばり

家庭の事情

对应角色： キルア

效果： 毒无效、带电状态无效，获得金币提升必杀魂的效果减少。

已存在的支援格能力： 毒无效、带电无效

ふえ科讲师

对应角色： ジャガー

效果： 混乱无效、行动不能无效。

已存在的支援格能力： 混乱无效、行动不能无效

核铁

对应角色： カズキ

效果： 战斗中J魂慢慢回复，增加攻击对手时的必杀魂。

已存在的支援格能力： 自己回复、突击

ナノマシン

对应角色： イヴ

效果： 3段跳、战斗中J魂慢慢回复，被吹飞的距离较远。

已存在的支援格能力： 自己回复、3段ジャンプ

扫除屋

对应角色： トレイン

效果： 带电无效，三角跳。

已存在的支援格能力： 带电无效、三角飞び

斩月

对应角色： 一护

效果： 空中冲刺，增加攻击对手时的必杀魂。

已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、突击

天锁斩月

对应角色： 一护（7—8格）

效果： 空中冲刺，增加攻击对手时的必杀魂。连续使用必杀技增加必杀魂。

已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、突击、爆发

袖白雪

对应角色： ルキア

效果： 空中冲刺，冻结无效，援护命中对手时必杀魂增加，被吹飞的距离较远。

已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、冰结无效、协力

蛇尾丸

对应角色： 阿散井恋次

效果： 空中冲刺，对对手连击的时候必杀魂增长量提升。

已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、コンボ

冰轮丸

对应角色： 日番谷冬狮郎

效果： 空中冲刺，冻结无效，燃烧无效，被吹飞的距离较远。

已存在的支援格能力： 空中ダッシュ、冰结无效、燃ぇ无效

军师

对应角色： 太公望

效果： 什么都不做的时候增加必杀魂，援护命中对手时必杀魂增加。攻击克制属性时，必杀魂增长。

已存在的支援格能力： 协力、知的、沉着

北斗真拳

对应角色： ケンシロウ、ラオウ

效果： 受到对手必杀技攻击时，伤害减轻25%，紧急防御时必杀魂增加。

已存在的支援格能力： 见切り、ジャストガード

鼻毛真拳

对应角色： ボーボボ、真说ボーボボ

效果： J魂较少时，攻击力上升。受到连续攻击命中时必杀魂增加。受到对手必杀技攻击时，伤害增加25%

已存在的支援格能力： 底力、激怒

ハジケリスト

对应角色： 首领パッチ、怒んパッチ

效果： J魂较少时，攻击力上升。连续使用必杀技增加必杀魂。受到对手必杀技攻击时，伤害增加25%。

已存在的支援格能力： 底力、爆发

魔人探偵

对应角色： ネウロ／弥子

效果：行动不能状态无效，混乱无效，攻击自己克制的对手时必杀魂增加。平时必杀魂慢慢减少。
已存在的支援格能力：行动不能无效、混乱无效、知的

—— 执行人 ——

对应角色：ムヒョ
效果：什么都不做的时候增加必杀魂，援护命中对手时必杀魂增加。攻击克制属性时，必杀魂增长。被吹飞的距离较远
已存在的支援格能力：知的、沉着、协力

—— デュエリスト ——

对应角色：游戏
效果：援护命中对手时必杀魂增加。攻击克制属性时,必杀魂增长。可以看到"透明"效果的对手。
已存在的支援格能力：协力、知的、见破り

—— 不良 ——

对应角色：幽助
效果：不更换角色、不使用援护一段时间后，必杀魂慢慢增加。J魂少的时候，增加攻击命中对手或被对手防御时的必杀魂增长量。
已存在的支援格能力：奋战、反击

—— 妖狐 ——

对应角色：藏马
效果：不更换角色、不使用援护一段时间后，必杀魂慢慢增加。毒无效，混乱无效。
已存在的支援格能力：奋战、毒无效、混乱无效

—— 邪眼 ——

对应角色：飞影
效果：不更换角色、不使用援护一段时间后，必杀魂慢慢增加。画面妨碍效果无效，可以看到隐身的对手。
已存在的支援格能力：奋战、画面妨害无效、见破り

—— 飞天御剑流 ——

对应角色：剑心
效果：3段跳，三角跳
已存在的支援格能力：3段ジャンプ、三角飞び

—— ゴムゴムの实 ——

对应角色：ルフィ、ルフィ（7-8格）
效果：带电效果无效，打击耐性提高，斩击耐性降低。
已存在的支援格能力：带电无效、打击耐性UP



—— 三刀流 ——

对应角色：ゾロ
效果：J魂较少时，攻击力上升，紧急防御时必杀魂增加，燃烧效果无效。
已存在的支援格能力：底力、ジャストガード、燃ぇ无效

—— 海贼专门泥棒 ——

对应角色：ナミ、ナミ完成版天候棒
效果：打坏物品箱、油桶、宝箱等，会增加必杀魂，获得金币提升的必杀魂较多。被吹飞的距离较远，可以空中冲刺。
已存在的支援格能力：ハント、收集、空中ダッシュ

—— 一流料理人 ——

对应角色：サンジ
效果：增加食物的J魂回复量，对对手进行连击提升的必杀魂较多。
已存在的支援格能力：调理、コンボ

—— ハナハナの实 ——

对应角色：ロビン
效果：自动防御，紧急防御时必杀魂增加。攻击自己克制的对手时，必杀魂增长较多。
已存在的支援格能力：オートガード、ジャストガード、知的

—— サイボーグ ——

对应角色：フランキー
效果：斩击耐性提升,受到连续攻击命中时必杀魂增加。被吹飞的距离较近,被雷属性攻击伤害增加25%。
已存在的支援格能力：斩击耐性UP、激怒

SEGA第2款百万大作终于诞生！NDS游戏《时尚魔女》日本售出100万套！

SEGA在11月22日发售的NDS游戏《时尚魔女 拉布and贝丽DS》在日本国内销量突破了100万套。成为SEGA第2款突破百万的作品。第一款是SS的《VR战士2》。

NDS上的这款《时尚魔女 拉布and贝丽DS》是街机游戏《时尚魔女 拉布and贝丽》的移植版本，是一款时尚打扮跳舞游戏。可以用“时尚魔法卡片”来给自己的角色换装，享受“换装”的乐趣，并且跟随着节奏按键，进行舞蹈对战和对手竞技。这款游戏在女性玩家中十分受到欢迎。



↑SEGA硬派的代表作，曾经是他们唯一的百万作品，既是荣耀又是讽刺。

NDS版的《时尚魔女 拉布and贝丽DS》发售仅仅半个月，就达成了卖出100万套的惊人记录，这个记录在现在不景气的游戏业非常不容易。其中最主要的原因肯定是街机版人气极高，然后带动了NDS版的销量。街机版在11月底的时候卡片出货量已经到了2亿2000万张的惊人记录，这都多亏了低年龄层的女孩的支持。并且SEGA和全国百货店合作，展开了覆盖全国的销售网络，而且2007年春《时尚魔女 拉布and贝丽》的动画剧场版也即将公开。

NDS版本的《时尚魔女 拉布and贝丽DS》捆绑“时尚魔法卡片接口”，街机版本的卡片也能直接使用在NDS上，这么强大的联动性，自然也让玩家“联动”起来了。

SEGA的硬派让人称道，在最辉煌的SS时代仅仅有过一款百万大作，那就是SS版《VR战士2》。之后SS败北给PS，SEGA开始不断走下坡路。之后推出的DC在日本国内居然没有一款百万作品诞生，而且在不利情况下受到PS2的狙击，早早地停产退出了舞台。之后负债累累的SEGA被收购，给其它硬件商出游戏等，一直没有走出低谷。最近SEGA终于开始让人感到有起色，不仅是这款《时尚魔女》成为第2个百万大作，而且在日本红透半边天的街机卡片游戏《三国志大战》也即将推出DS版本，届时销量突破百万并不困难。但是，现在的SEGA恐怕已经不再是我们熟悉的硬派SEGA了。





大作阵容一览无余！

PG攻略战队伴您感受强档游戏魅力!!





PSP	KONAMI	12月21日
	ACT	1—6人/39.99美元
合金装备OPS		192K

文、责/岚枫

想要成为传说中的战士BIG BOSS吗？那么就跟我一起来学习一下如何做一名优秀的特工吧！

基本键位解说：（以默认键位为例）	
十字键	调整视角、按住○键时配合十字键为更换装备
模拟摇杆	控制角色移动
○键	进入装备菜单
□键	射击/近身攻击（分三段）、空手状态下靠近已经晕厥或睡着的敌人身边按住可以把其拖走
△键	调查/动作键、贴近墙时按住为贴墙靠
×键	蹲下、在蹲下状态时长按是站立、配合方向键为翻滚
L键	举枪（有锁定效果）
R键	切换成第一人称视角
L+R键	精准瞄准

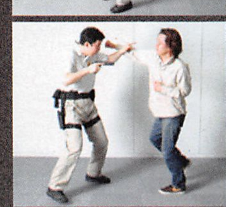
CQC战术详解

在《MGS》的世界里，只有在悄然无息的状态下潜入并完成任务才是游戏的最高境界。如果您喜欢那种刺激的、有激烈打斗过程的游戏，那么我只能说：《MGS》并不适合您。躲躲藏藏才是《MGS》的最大乐趣。

从PS2平台的《MGS3》中开始的CQC系统可谓是游戏的一大亮点，这不仅使游戏中的主人公SNAKE变成更加专业的特工，更将游戏的喧哗表演程度推向一个新的高度。鉴于许多掌机玩家对《MGS》系列并不熟悉，在这里详细讲解一下CQC系统在游戏中的应用。

CQC是近身格斗术（Close Quarter Combat）的缩写，他的创始人是一位名叫毛利元贞的日本人。而《MGS》系列之所以会在诸多方面表现得相当真实和富有魅力，跟毛利先生作为游戏的军事顾问有着直接的关系。






CQC是一项非常危险的近身格斗术，杀伤力极强，为欧美特种部队所使用。

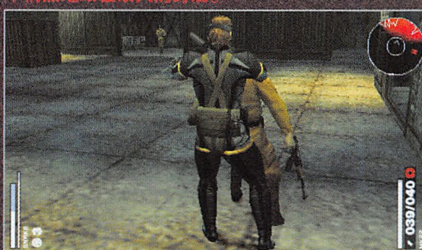
在游戏中，SNAKE所面对的是敌人严密的巡逻和盘查，想要没有任何惊动地完成任务几乎是不可能的。所以在一些特定的环境下，必须要用最简单最直接的方法使敌人丧失战斗能力，并且还要尽可能地不要被其他人发现。这时CQC自然就会派上用场！（以下键位均为默认）

最基本的战术：勒脖挟持

悄悄地跟在敌人的身后（移动时按住△键），瞬间冲上前去按□键勒住对方的脖子。此时敌人无法挣脱只能任由你的摆布，用模拟摇杆就可以拖着敌人移动。如果此时连点□键会使敌人晕厥。而按L键则是逼供，会让敌人说出一些比较重要的信息，在游戏主线流程中有些地方也是必须要用到这个的。



↑悄然地跟在敌人的身后。



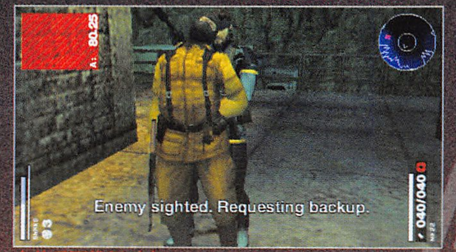
↑突然从后面勒住敌人的脖子。



↑右手卡住脖子，左手亮出刀子，"小子看你说不说！"

背后擒拿的变种："你给我趴下，不许动！"

在后面勒住敌人后，再推模拟摇杆的"下方向"配合□键，就可以从背后将敌人推倒。如果此时对其举枪还可以实现FREEZE。



↑从后面推倒对方。



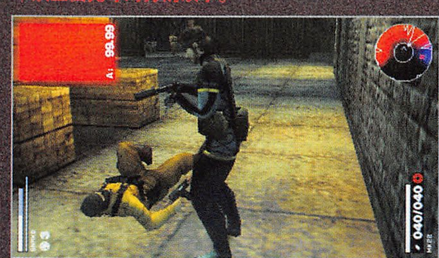
↑举枪瞄准脑袋，对方只有束手就擒。

正面遭遇：摔投

有些时候与敌人正面遭遇也是在所难免的事情，但是这并不代表SNAKE就没有办法对付，在对方还没来得及呼叫救援甚至开枪前，可以迅速将其制服。方法同样是按□键，但是注意之后要连点□键，用力量将对方完全把持住后，大力的侧摔可以将对方至晕（方向键+□键）。



↑从正面先夺对方的双手。



↑配合脚上的动作将敌人狠狠地摔向地面。

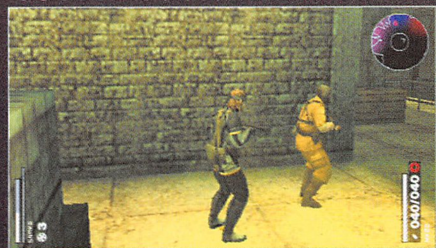
FREEZE解说

PS2上《MGS2》开创的FREEZE系统也是当时游戏的一大卖点，由此而引发的各种蹂躏敌方士兵的方法一时间也成为了玩家之间心得交流的一个必须的话题。在本作中FREEZE系统被完全保留了下来，这的确是件让人欣慰的事情啊！

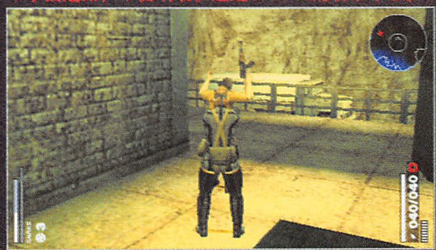
FREEZE也就是我们俗称的"不许动"，一般可以在FREEZE后再接CQC进行逼供，这算是个比较稳妥的方法。FREEZE的使用方法也比较

简单，一般都是从后面悄悄接近敌人（按住△键移动），在与敌人距离比较近时按L键举枪，如果之前敌人都没有发现你，那么SNAKE就会压低了声音很酷地说一句："FREEZE！"这时敌人就会乖乖地举起双手。此后可以在举枪的状态下移动到敌人的面前（按住L键），切换成主视角（按住R键）瞄准敌人的头部，此时对方会为了求饶而摇动身体将道具"抖"出来，是个相当滑稽的动作。

此外，无论使用任何办法将敌人摔倒后第一时间用枪瞄准敌人的头部，也可以实现FREEZE。



↑学猫走路，不留响动。这是SNAKE的看家本领。



↑"来吧，哥们，不许动！"



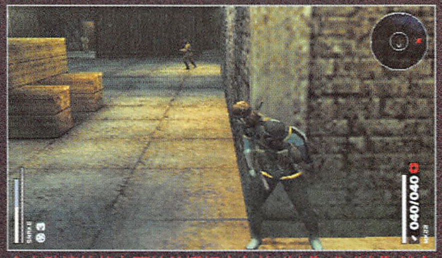
↑"求求你，千万别开枪啊！我什么都交！"（SNAKE心想：我麻醉枪还吓成这样，你是猪吧！）



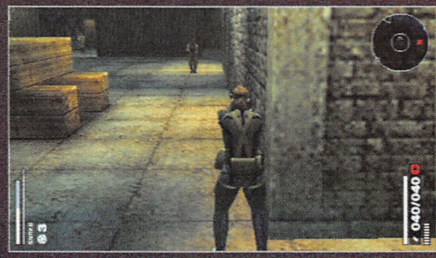
↑SNAKE："趴在那，唱100遍《征服》！"敌兵："大哥！你还是杀了我吧……"

贴墙与探头

虽然贴墙的设计早在PS版的《MGS》中就已经出现，但2000年E3展上《MGS2》预告片中，SNAKE冒着大雨在油轮上贴墙探头、接着猛地缩回来大吸一口气的表情至今让人难以忘怀。虽然看似是个简单的设计，但却成为了《MGS》系列的一个标志性的动作。贴墙探头的好处就在于可以看清楚远处敌人的情况，但是在可以自由转动视角的本作中，这个设计多少有些鸡肋了。



↑在贴墙的状态下按住摇杆方向的"左"或"右"就会实现"探头"的动作，这与PS2版的操作略有不同。



↑此时如果按L键SNAKE就会非常帅闪出来举枪瞄准（有点香港警匪片的感觉）。



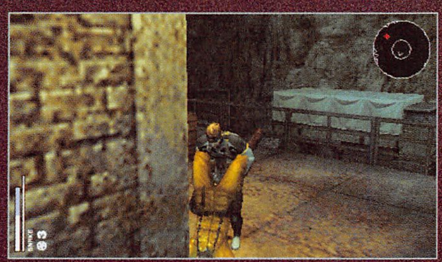
↑按住R键后还可以切换到主视角进行精确的瞄准。

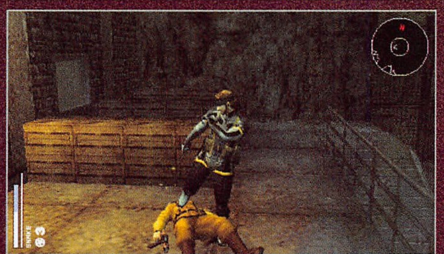
其它

其实本作基本保留了所有在家用机版的动作，但是场景过小并且敌人AI相比家用机版有着不小的差距。所以很多技巧也都无法实现。不过还是在这里小提一下吧：

翻滚可以有攻击判定，在被敌人围攻时可以

用来快速脱身；一些带门的储物柜是可以藏进去的，但是本作中敌人AI不够高，很少会出现过来开门的情况；栏杆或者悬崖之类的地方是可以抓住边缘进行移动的，但是本作中取消了耐力槽，也没有了“引体向上”的设计。而且能够用到的地方非常之少；敌人的状态分三种：昏厥、睡着以及死亡，昏厥时敌人的头上会有星星在不停地转，可以通过“抱起来摔”和“对着踢”两种方法让其快速清醒。而睡着就是MK22麻醉枪的作用了，不过这次看不到麻醉枪射出后在敌人身上留下的子弹了，这点没有办法啦！毕竟PSP不是PS2。因为没有了喷雾剂，所以想要使睡着的敌人清醒除了上面对付晕厥的两种野蛮方法外也就只有等了；死亡就不用说了吧，死了就死吧，但是别忘了多摔几下尸体，会有道具掉下来哦！



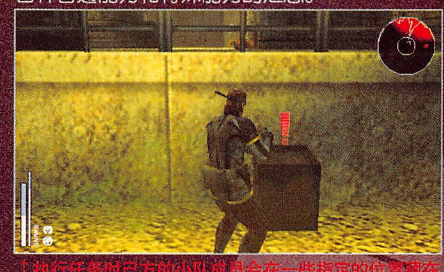


↑SNAKE：“让你刚才叫！让你刚才打我！我踢死你小子！”

关于小队模式的讲解

本作较家用机版的正统系列作品最大的不同就在于加入了小队协助作战的系统，并且还有相当多的养成要素在里面。在游戏前期SNAKE可以将一些敌方的士兵打晕或是用麻醉枪使其睡着，然后拖到关卡开始处的卡车中。在经过一段时间的说服感化后对方就会加入SNAKE的队伍。而在进行任务时，也可以随时切换其他人来进行。这些俘虏回来的敌兵分多种不同的职业，例如普通士兵、特种兵、女兵还有军官，甚至连医院里的女医生以及实验室的研究员也可以把他们招募过来。每名角色都有不同的能力，要按照实际情况给他们分配工作。

使用这些人来执行任务有一个最大的好处就是可以实现伪装，假如任务场景中敌方都是普通士兵，那么你就可以使用一个我方的士兵执行任务，只要别做诸如：贴墙、趴下、翻滚等可疑的动作，就没有任何问题。但是要注意不能被不同兵种的人看到，假如你是普通士兵，被特种兵或者女兵看到的话他们马上就会报警。另外不同的人还有不同的特殊能力，利用这项特殊能力将其分配到不同的小组中，可以实现侦察、科研、医疗等工作。下面的列表为士兵各种普通能力和特殊能力的汇总。



↑执行任务时己方的小队成员会在一些指定的位置藏在纸箱中（系列一直有的东东），如果用脚踢他的话……

普通能力列表

Handgun	使用手枪的能力，能力越高，使用手枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Submachine gun	使用冲锋枪的能力，能力越高，使用冲锋枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Assault rifle	使用突击步枪的能力，能力越高，使用突击步枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Shotgun	使用霰弹枪的能力，能力越高，使用霰弹枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Sniper rifle	使用狙击枪的能力，能力越高，使用狙击枪战斗时的杀伤力和精确度越高
Heavy weapons	使用重型武器的能力，能力越高，使用重型武器战斗时的杀伤力和精确度越高
Knife (CQC)	CQC近距离格斗术的能力，能力越高，可使用的CQC技能也就越丰富
Throwing weapons	使用手雷等投掷性武器的能力，能力越高，杀伤力和精确度越高
Traps	制作陷阱的能力，能力越高，制作起来更加方便，成功率也更高
Technical skill	队员在技术支持方面的能力，此项能力高者优先放入TECHNICAL UNIT小队
Medical skill	队员在医疗保障方面的能力，此项能力高者优先放入MEDICAL UNIT小队

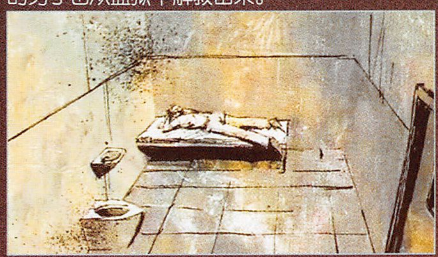
特殊能力列表

DELIVERYMAN	在任务中可以将身上的道具直接送回卡车内（按R键），适合加入潜入小队
QUARTERBACK	增加投掷物品的距离，适合加入潜入小队
RESCUER	打晕敌人后拖动其身体的速度更快，收人时非常方便，适合加入潜入小队
ATHLETE	跑动速度比普通士兵快许多，适合加入潜入小队
GAMBLER	有时在战斗中会给敌人造成额外伤害，也有可能会受到额外伤害，适合加入潜入小队
ARTIST	对色情杂志无动于衷，适合加入潜入小队
SURVEYOR	去其所在的据点执行任务时，地图非常详细，标明了所有道具所在地点，适合加入间谍小队
ARMS DEALER	提高武器弹药的生产数量，适合加入间谍小队
SPY	降低其所在据点敌人们的生命力，适合加入间谍小队
NUTRITIONIST	提升队员体力的恢复速度，适合加入医疗小队
CHEMIST	提升医疗药品的供给数量，适合加入医疗小队
DOCTOR	提升队员生命力的恢复速度，适合加入医疗小队
ARMS SPECIALIST	提高枪械等武器的弹药最大容量，适合加入技术小队
ELITE ENGINEER	极大地提升武器开发进度，适合加入技术小队
POLITICIAN	提高劝降监狱中关押俘虏的劝降效率，随便放在哪都行

主线流程攻略

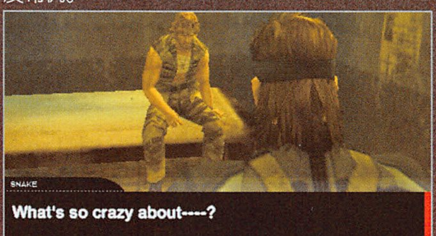
序篇任务：

剧情之后，SNAKE听到对面监狱中有一位陌生的男子跟自己打招呼，他告诉SNAKE可以从床下的通风口逃脱监狱。按照他的说法SNAKE顺利地来到旁边的房间中，并且获得了FOX的战斗服以及第一把也是最重要的武器MK22。出来后再次与陌生男子对话才知道此人名叫ROY CAMPBELL，SNAKE为了报答决定把这位神秘的男子也从监狱中解救出来。



可以自动行动后在仓库中取得BINOCULARS（望远镜），之后就可以到大地图中的目的地X点了。这里会有一些敌兵巡逻，注意此时SNAKE还无法对敌人进行FREEZE，如果觉得对方的位置实在碍事就直接用麻醉枪将其打晕吧。（其实一路跑过去也可以，毕竟是训练关很容易的。）

进入下一场景后，SNAKE的目标将是卫星发射基地中的信号发布机，这里同样非常简单，进入地图上X所在位置的房间内就可以找到信号发布机。



任务1：SOVIET PATROL BASE

任务目的：探听情报、取得敌军档案文件。

任务说明：任务开始时会自动发生剧情在敌兵那里探听到一些对话。之后来到地图上目标点的位置取得敌军档案后即可完成任务。

通过文件上的记载才知道这次反叛军的领袖是一个叫GENE的人，目前他们已经拥有了核武器攻击的实力。SNAKE和CAMPBELL都感觉到现在仅凭他们两个人的能力还远远无法正面对抗反叛军（这实在不是SNAKE的风格啊……），



从SNAKE的打探中发现有不少原苏联的士兵对于GENE打算用核武器攻击自己的祖国颇有微词。如果可以趁这个机会多拉一些人到自己这边，慢慢地壮大自己的队伍后就可以对抗反叛军了。



任务2：SOVIET PATROL BASE

任务目的：将一名敌人的士兵抓回到自己的卡车里。

任务说明：这关开始SNAKE才可以使用FREEZE，随便把一名敌方的士兵打晕然后抬到卡车上就可以过关。无论是谁剧情之后都是一个人，并没有能力区别，所以挑离卡车近的来就可以了。

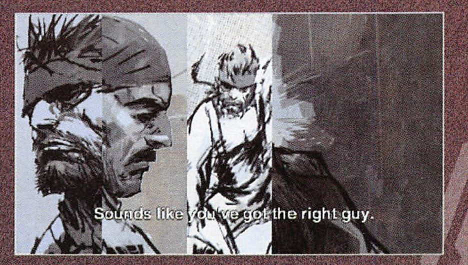
在SNAKE和CAMPBELL二人苦口婆心的劝说下，对方终于决定为自己而战，加入了SNAKE等人的组织。现在开始可以选择继续扩展队伍的势力，或者推动主线剧情。下面笔者是以最速的流程完成主线关卡的。关于支线任务暂时先不涉及。

将我们的第一位加盟伙伴JONATHAN放到SANKE的队伍中。之后CAMPBELL会告诉SNAKE说自己得了疟疾，普通的特效药似乎也并不管用。为了预防这种传染病要想办法把它治好并多弄些药来。SNAKE决定再次潜入到卫星发射基地利用那里的信号发布机求助一下自己的老朋友PARAMEDIC。

任务3：SOVIET COMM BASE

任务目的：找到信号发布机。

任务说明：有了小弟（请允许我叫得这样直接……）的SANKE就不用亲自出马了！让刚加入的JONATHAN去找信号发布机吧，只要别在



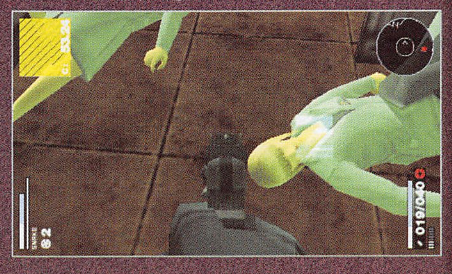
进房间的时候被敌兵发现就没有问题。找到信号发布机后会自动切换到SNAKE进行通话。

从PARAMEDIC那里才知道，特效药无效很可能是因为病毒已经有了抗性。想要治疗只能再寻找其它的方法，她建议SANKE去医院找一找，说不定能有一些其它的线索。

任务4：HOSPITAL

任务目的：寻找治疗疟疾的特效药。

任务说明：在指定的三个地方只能找到几个RATION，却并不见特效药。在CAMPBELL的提醒下，来到地图北面医院的二层。在这里虽然依然没有找到特效药，但却得到了非常不错的情报，原来药物都转移到了附近的研究所，看来SNAKE等人又有得忙了。

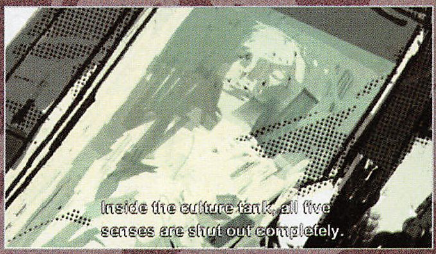


任务5：RESEARCH LAB

任务目的：寻找治疗疟疾的特效药。

任务说明：在研究所中会有一些研究员，如果使用敌方加盟的士兵经过时，一定不要让研究员看到你，否则他就会大喊大叫而招来其他敌兵来攻击你。这关共有两个目标地点，最后会在研究所内部见到ELISA，在她的帮助下SNAKE才得以 脱险，不仅如此他还获得了可以治疗疟疾的特效药。离开前ELISA告诉SNAKE去港口，那里有他想要的东西。

要发展后面的主线剧情现在就要开始编制你的队伍了，至少将一个人送到侦察队去SUPPLY DEPOT调查，这样等待半天后就会有线索了，新的任务也必须这样才能继续。（必须要先去



REPORT一项中查看报告书，然后才能继续接任务。）

任务6：SUPPLY DEPOT

任务目的：寻找可以通往港口仓库的地图。

任务说明：下卡车后从地图东边的小道躲开敌兵一直向东北方向潜行，上台阶后进入仓库，在仓库东北方向的角落里找到地图。

虽然找到了地图，但依然无法到达对方所在秘密基地的港口仓库，想要过去就必须先通过一条河流。而目前唯一一个可以通行的桥梁却被敌人重兵把守，没有办法，SNAKE决定先去打探一下虚实，再做决定。

任务7：RAIL BRIDGE

任务目的：调查清楚敌方在桥上的兵力分布以及巡逻的路线，还有路障和重武器的安置位置。

任务说明：直接到达目的地观察桥上敌方情况即可，中间不会受到任何的阻拦和敌兵岗哨。

因为有两辆大卡车把桥面死死地堵住，SNAKE想从正面直接强行通过几乎是不可能的事情。跟CAMPBELL商量了一下后两个人都觉得必须想其它办法才可以，最后决定利用制造骚乱的方法，趁着敌方守备松懈的时候再趁机通过。

这个时候最好多抓一些敌方的士兵回来并劝降他们，把具有侦察能力的士兵分别派到每一个地区去。这样才能够从他们获得的情报中推动下面的剧情。

任务8：SOVIET PATROL BASE

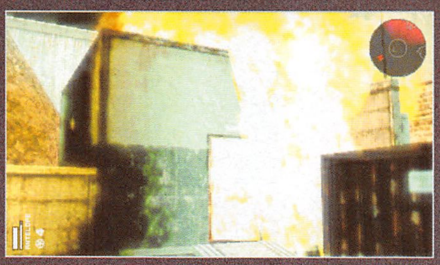
任务目的：破坏行动，将桥上的兵力调离出去，以方便之后SNAKE可以顺利通过河道。

任务说明：首先最好用麻醉枪让高台上巡视的敌兵先睡一小会儿，之后来到图示的位置趴下在地道中取得TNT。目标地方地图西南方的仓库前有两名敌兵来回巡逻，一定要小心，最好等一个人离开后再将其中一个打晕；或者也可以将



其中一个人吸引过来再干掉，但切忌不要在一个人的面前将另一个人打晕。安置TNT后马上离开仓库再引爆炸弹，否则会炸到自己。

这里如果不使用SNAKE、而是让跟敌兵服装相同的我方士兵去执行任务也可以，那样相对也会简单许多。只要在拿TNT时不被发现就会没事。



任务9：RESEARCH LAB

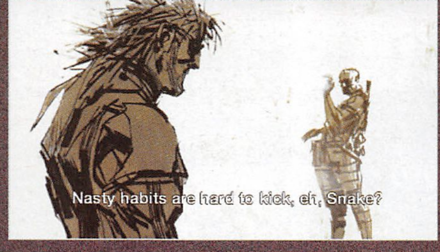
任务目的：破坏行动，将桥上的兵力调离出去，以方便之后SNAKE可以顺利通过河道。

任务说明：与上个任务相同，也要将目标房间中的电子装置炸坏，以使敌方将守桥的兵力进一步削弱。两个地点只要任意炸掉其中的一个即可，在房间内就可以取得TNT炸药。这关建议使用SNAKE进行，因为研究所的研究员见到反叛军打扮的我方士兵也会大喊大叫，不如让能力更强的SNAKE去执行任务更容易一些。

任务10：SUPPLY DEPOT

任务目的：破坏行动，将桥上的兵力调离出去，以方便之后SNAKE可以顺利通过河道。

任务说明：需要用TNT引爆的是地图南边的一辆卡车，路线十分的简单，注意不要被斜坡上方的敌兵发现。



任务11：TOWN

任务目的：破坏行动，将桥上的兵力调离出去，以方便之后SNAKE可以顺利通过河道。

任务说明：如果手头没有TNT炸药了话，就到地

图左下的房间去拿，一共有10个都放在桌子或床的下面，趴下去就能看到了。场景内一共三辆卡车需要炸毁，敌兵的人物比较多，分布也较密。还是用士兵比SNAKE更容易一些。只要放炸弹的时候不被人发现就没有任何的危险。每炸掉一辆卡车后敌方都会进入警戒状态，这个时候就找地方躲起来吧。

任务12：RAIL BRIDGE

任务目的：穿越石桥。

任务说明：因为SNAKE等人的爆破行动（恐怖分子？），守备桥口的兵力已经被大大的削弱。之前堵在桥前的大卡车也被撤掉了一辆，现在再通过就要容易得多。这关还是推荐使用士兵，桥面和桥的另一侧都会有敌方的士兵巡逻，但是只要你不做出“诡异”的动作就没有任何问题。但要小心不要被房间内的特种兵看到，他们是不吃这一套的，一旦发现就会马上报警并开枪。

任务13：HARBOR

任务目的：详细调查港口。

任务说明：之前ELISA对SNAKE所说的事情到底是什么呢？SNAKE现在已经身处这个港口，看来答案必须由自己亲手把它找出来了。

港口内的敌人依然较多，建议还是使用士兵来潜入。从地图左下码头与大船的连接梯上到甲板上，再从楼梯下到B1层。这里会遇到可以使用冰之力的原FOX的成员PYTHON。剧情之后再继续前进会发现一个可疑的“美国制造”的集装箱，不过现在它的里面早已经空空如也。在与CAMPBELL无线电通信之后，一名自称GHOST的神秘男子出现在SNAKE的无限电信号中，并且之前SNAKE与CAMPBELL之间的对话也被此人完全窃听到，无线电通话结束后本关任务完成。



任务14：SECURITY BASE

任务目的：寻找关于核弹头的秘密文件。

任务说明：为了寻找METAL GEAR以及核反应堆的线索，SNAKE再次派出搜索小队。果然不出所料，在安全基地（SECURITY BASE）这里找到了核储存工厂，这又将是SNAKE等人的下一个目标。

本关依然还是建议用士兵执行任务，但一定要挑选KNIFE在A级以上会使用CQC的小队成员。基地中不时会有特种兵来回巡逻，小心不要被发现。进入地图东北角的大楼，再从楼梯来到二层。这里有一些道具可以拿，按照地图上的提示可以很轻松地找到秘密文件所在的房间。但是要注意这里依然有巡逻的特种兵，可以选择悄悄溜过，或者干脆用CQC将其打晕。

任务15：WARHEAD STORAGE

任务目的：阻止对方运送核弹头。

任务说明：从安全基地的秘密文件中找到的地图果然派上了用场，CAMPBELL从上面查到了敌方为METAL GEAR运送核弹头的必经路线。如果能够切断他们的运输线，没有了核弹头的METAL GEAR自然也就起不了什么威胁。时间紧迫，现在必须要尽快去阻止他们运送核弹头的队伍。

如果之前有敌方的特种兵或女兵投降并加入的话，这关可以考虑使用他们来执行。但也不是完全安全的，因为在某些场景会同时出现这两个兵种的敌人。

进入关卡前最好让SNAKE装备上以下道具：麻醉枪MK22、TNT炸药以及回复用的道具。在2F的场景会有不少的敌兵，除此之外看不到的红外线更是让人头疼。这里最好的办法就是上地图右侧的梯子来到上面的大平台上来，在平台的北侧可以发现一个排气孔，它是可以直接通到地图左侧的高台的，从这里就可以下到1F了。一直来到B1层控制室的X点前，CAMPBELL会告诉SNAKE说为了阻止对方的运输用的升降机，必须炸掉这个电力设施。在这里使用TNT后，就会自动进入情节。一个神秘的男子破坏了SNAKE的计划，原来PYTHON一直跟在SNAKE的后面……

BOSS战详解：SNAKE VS PYTHON

在之前还要提醒一下诸位，在机动控制室前放TNT炸药的一定要是SNAKE，如果是其他士兵的话，那么剧情之后就是他们来跟PYTHON较

量下，实力自然没法跟SNAKE相提并论。因为PYTHON的特殊能力，整个战场瞬间都变成了冰的海洋，因为冰蒸发所造成的雾气，使整个房间内的可视度变得极低，这也间接加大了BOSS战的难度。在这一战中一定要尽量避免跟PYTHON近身接触，因为他的特殊能力可以短时间内冻结我方的武器，如果又刚好只带一把武器的话那就变成了活靶子。当跟他拉远距离时虽然他的机枪火力也很猛，但只要有耐心并调整好视角，躲避起来还是比较容易的。用麻醉枪攻击他也可以有效地减少他的体力槽，战斗胜利后PYTHON在说服下也加入了阻击反叛军的队伍中。



任务16：AIRPORT

任务目的：找到机场的工作人员并且逼供出关于METAL GEAR的情报。

任务说明：终于还是没有阻止核弹头的运送，唯一的线索就这样断掉了。但CAMPBELL并没有灰心，他告诉SNAKE让他去机场找找看是不是能有什么新的发现。

这一关敌方的巡逻配置基本都是军官，所以“小弟”里如果有军官的话就让他上吧，可以省下很多的麻烦。但是要看好是不是有CQC的能力（这一关必须要用的）。一直潜行到机场的操作塔上，这里会有一个机场的工作人员，必须从他的嘴里套出点东西来。但是这里要注意，不能像对待普通敌兵那样对他进行FREEZE，他只要发现SNAKE的话就会直接大喊大叫并且到处乱跑，根本就不怕SNAKE手中的枪……最好



的办法就是悄悄地走近然后突然从后面勒住他的脖子，再进行逼问。

任务17：SILO ENTRANCE

任务目的：寻找核弹头。

任务说明：从机场工作人员那里了解到，核弹头已经被运往小岛东部的导弹发射基地，SNAKE等人也马不停蹄地追了过去。

这个关卡的场景比较复杂，巡逻的敌兵都是清一色的特种兵，在专业程度以及警觉性上要明显高出一般的士兵许多。因为这一关还有BOSS战，所以还是让SNAKE上吧。一路来到场景1F的西北角，就会触发剧情。因为SNAKE的大意而被敌人发现，而来者就是当初在研究所中所遇到的那位ELISA口中的完美战士——NULL。面对SNAKE精湛的枪法，NULL竟然可以用一把尖锐的日本武士刀就轻易地将子弹挡下，看来这又是一场不可避免的恶战！

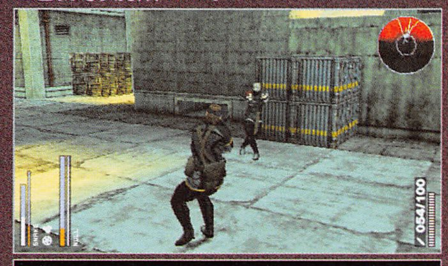
面对跟自己交手如此之久都没有倒下的SNAKE，传说中的完美战士NULL也感到十分地意外。就在两个人打得难解难分之时，又一群配备精良的敌兵闯了出来。他们将SNAKE与NULL二人团团围住。而对方为首的就是在监狱中曾经对SNAKE进行过逼供的CUNTINGHUM。还没明白怎么回事，SANKE就被他击晕并抓了回去……

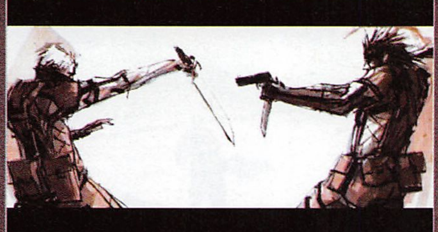


BOSS战详解：SNAKE VS NULL

NULL不愧被称之为完美战士，能力的确非常强。近身时的武士刀以及远程的手枪连射都有不小的威力。更可怕的是，从正面SNAKE是无法用枪射击命中到他的，而CQC对NULL也是无效的。唯一可行的办法就是从NULL的侧后方进行射击，这才能够伤害到他。推荐一个比较好用的方法，就是利用SNAKE的翻滚从NULL的旁边经过。这时他会出刀来砍SNAKE，只要不是正对着他滚，一般他都会因为出刀过慢而落空。此时的SNAKE多半是在他的侧后方，举枪再瞄准

进行射击就可以伤害到他了。反复这样打几个回合就可以打败NULL。





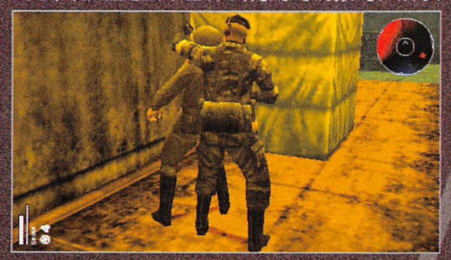


任务18：SILO ENTRANCE

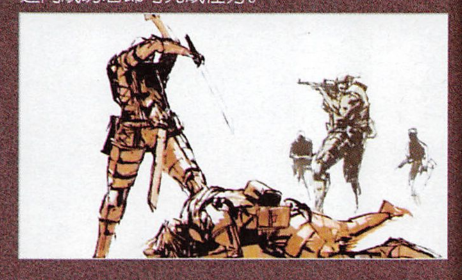
任务目的：寻找SNAKE的线索。

任务说明：SNAKE落入敌人手里的消息很快就被CAMPBELL知道，眼前的当务之急就是要救出SNAKE。幸好现在他的手下还有一些忠诚的"小弟"，救援SNAKE的任务就随即展开。

第一次没有SNAKE参战的任务多少有些让人心里没底，但还好这个任务并不是很难完成。挑选一个KNIFE在A以上的特种兵执行这个任务会容易许多。要想找出关于SNAKE的线索，普通的小兵那里是套不出什么有用的情报的，所以



必须找长官之类的人逼问才可以。去地图西北角的一个地下通道，注意门口有个特种兵，为了防止他碍事最好先用CQC让他小睡一会儿。敌方的长官就在集装箱的后面，可以用敲墙把他引出来，然后再悄悄地从后面接近他并挟持，逼问成功后即可完成任务。



任务19：RAIL BRIDGE

任务目的：寻找关押SNAKE位置的地图

任务说明：NULL与SNAKE那一战并没有分出胜负，但是似乎还有一些其它什么原因影响着NULL，NULL对于这件事情一直耿耿于怀，甚至不惜冒犯自己的上司想要杀掉SNAKE。但是所谓的完美战士在GENE的眼前却也是那样的不堪一击。看来，这位似敌似友的反叛军首领的确有着相当强的领导能力和战斗能力，真是一个可怕的对手……

CAMPBELL这里已经调查清楚SNAKE被关押在某地的一个小旅馆中，于是他再次派出小分队，寻找具体位置所在地图。地图就被放置在初始地点对面的房间中，因为门口有长官级的敌兵守卫，所以最好能够派一名会CQC的我方长官执行这个任务。但是千万不要被巡逻的普通士兵发现，他们会看出你的破绽。进入房间内很容易就可以找到地图文件完成任务。

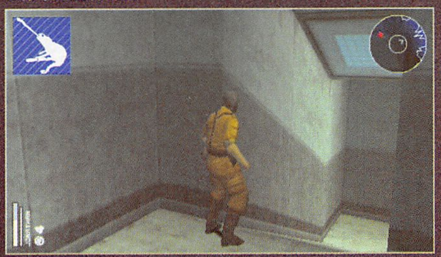


任务20：GUEST HOUSE

任务目的：营救SNAKE。

任务说明：SNAKE被关押的监狱在旅馆B1层，本关场景略显复杂，需要玩家仔细搜索才能找

到通往地下一层的楼梯，因为巡逻的敌兵都是士兵，所以只要派出一个我方士兵就可以大摇大摆地进出各个房屋场所了。想要进入B1层，首先要来到地图的东北角，从一个通风口进入建筑物内部，这样就可以找到楼梯，下行后就会发现目标地。



虽然救出了SNAKE，但是半途却遇到了CUNNINGHAM的阻击。很多伙伴都因此而受了伤，关键时刻又是ELISA驾车赶到，把SNAKE等人接回到自己的秘密基地。

任务21：PLANT

任务目的：炸毁METAL GEAR

任务说明：SNAKE一行人来到反叛军的工厂准备炸毁停在这里的METAL GEAR。却遇到了GENE和ELISA。在GENE的强烈意识下，SNAKE眼前一幕发生自己根本无法相信的事情。几次三番救助自己的ELISA竟然变成了她的姐姐URSULA。原来她们本来就是一个人，但却拥有着双重性格。不同的个性下可以预知未来的她看到的却是两个截然相反的结果。ELISA希望SNAKE可以在自己变成URSULA前杀死自己，但是SNAKE实在无法忍心下手。只能眼睁睁地看着变成URSULA的她一跃跳进METAL GEAR向SNAKE发起猛烈的攻击。

BOSS战详解：SNAKE VS METAL GEAR RAXA

这一战如果掌握技巧还是比较容易的。在整个场景中有许多的TNT炸药和RPG7（火箭发射筒）。两种武器都可以对付METAL GEAR RAXA，但是相比之下还是RPG7效率更高一些。当METAL GEAR RAXA处于第一形态时，它会在场景中不断的跳跃，并且伴随着飞弹和机枪的扫射。主要躲避飞弹的攻击，因为那个威力比较大。不要离METAL GEAR RAXA太近，更要小心别被它踩到，这些都会使SNAKE损失HP。用RPG7就可以远距离对其进行攻击，相对安全一些；而如果使用TNT的话，就只能把炸药安在METAL GEAR RAXA的脚下，威力也不是很大，并不推荐。

当打掉BOSS一定HP后，它就会改变攻击方式，停在地面上不再飞行，但飞弹和机枪依然“健在”。这时就要攻击它“两翼”的“飞弹发射器”。注意要在它张开仓门的时候再用RPG7瞄准发射导弹。必须两侧的导弹发射器全部被打坏才能彻底打败METAL GEAR RAXA，如果只有一侧的被打坏，无论你怎么继续攻击它，都不会再减HP了，这时就要更换一下目标去打另一侧的导弹发射器。



虽然打败了眼前的庞然大物，但是GENE却丝毫的没有感到难堪。原来这台机器并不是真正的METAL GEAR，而是它的试作型METAL GEAR RAXA。URSULA和METAL GEAR RAXA不过是在这里拖延了一下SNAKE而已。GENE趁这个机会把真正的METAL GEAR已经运送了出去。在GENE的意念控制下，SNAKE周围的士兵开始互相残杀，而当初第一加入SNAKE的原苏联士兵JONATHAN为了保护SNAKE也死在了这场突如其来的暴乱中……

任务22：RAVINE

任务目的：寻找进入导弹发射井的方法。

任务说明：暂时的失败并没有使众人意志消沉，CAMPBELL告诉SNAKE去导弹发射井去调查一下（派侦察士兵到RAVINE，接受报告后即可打开本任务）。

这关非常简单，从开始的地方向南会看见自己的右侧有一排栏杆，从栏杆处翻到外面并跳到下面。会落在一处悬崖处。继续往里走就能够看到目标点，有一块大石头会挡住去路，不过没关系，把着悬崖的边缘一点一点从石头的边上移过去，这样就可以非常轻松地完成任务。

任务23：POWER SUBSTATION

任务目的：找到控制导弹发射井供电的电子装备。

任务说明：这一关推荐使用普通士兵潜入，因为

整个场景中只有开始处的敌方女士兵有可能发现你，其它的敌人也都是普通士兵，不存在危险。要想进入电力所内部，要从地图北面的门进入，按着地图上的X标志就可以轻松地找到发电机。

任务24：POWER SUBSTATION

任务目的：将定时炸弹安置在供电装置上。

任务说明：任务前一定要让SNAKE将武器、补给以及定时炸弹（TIME BOMB）装备在身上。路线跟上个任务完全相同，到达供电装置前把定时炸弹安装好就可以返回了。但是让SNAKE没有想到的是，因为没有杀掉SNAKE而十分懊恼的NULL再次出现在SNAKE的面前，我来到这里的目的只有一个——那就是杀掉唯一从自己手中存活下来的猎物。

BOSS战详解：SNAKE VS NULL

相比第一次跟NULL交手时，NULL的确强化了不少，尤其是武士刀的威力明显提升了。对方的战斗方式跟上次相比基本没有什么变化，之前BOSS的方法现在对他依然奏效，但一定要小心他的蓄力后的直线攻击，伤害非常大，稍微一个不小心就有可能被秒杀。

任务25：SILO ENTRANCE

任务目的：定时炸弹爆炸前进入导弹发射井。

任务说明：这里有五分钟的时限，因为场景中基本都是特种兵，所以就让我方的特种兵一路冲过去吧。目标地要从场景1F的右上角位置进入，虽然这里会有一个敌方的长官把守，不过完全可以不用理睬他，即使被发现也可以直接冲到下面去完成任务。

任务26：SILO COMPLEX

任务目的：进入导弹发射井内部。

任务说明：这关的场景很复杂，是整个游戏的主线流程中最难的一个关卡。整个场景中有许多高度警戒的敌方特种兵进行巡逻，稍微有点闪失就会露出马脚被敌人发现。推荐本关使用我方的特种兵，并配备上麻醉枪和电子干扰手弹这两种关中必须用到的装备。

首先要到1F右下方的仓库中取得“KEY E”（不同难度放置的位置不同，需要自己慢慢找），这之前最好干掉在门口巡逻的敌方特种兵，因为当你取完道具爬梯子上来的时候电子门会自动打开，如果他碰巧经过的话只能眼睁睁地“挨揍”，“先下手为强”才是王道呀！取得电子门的钥匙后就可以打开监视器下方的门了，小心这里还有一个特种兵一直在墙的凹面里，一定要先让他睡着，否则即便你是特种兵的打扮进入里面的房间他也会毫不留情地拉响警报的。他背后的墙上有数字，也就是打开后面门所需要调的电台的波段。这里有两种选择，一是调电台，因为这里的门都是电子锁保护的，你必须按SELECT键进入电台，然后选择正确的电台波段并按下确定后才能打开电子门。或者还有一个比较简单的方法，就是把已经抱着已经挂掉的士兵跟他一起过，敌方士兵的身上都有解锁的电子装置。这一关中一共有三个地方的门需要这样的方法打开，这是第一处，解锁的电台波段为“145.75”。

再向前走会遇到第二个需要利用电台解锁的地方，这里的电台波段为“147.42”。通过后来到2F会在一个场景中见到有两个监视器，扔个电子干扰手雷后来到监视器右边的门前，在这里再输入电台“148.51”又可以解开一个电子锁。一直上到3F后进入控制器取得另一个“KEY E”，但是要小心它上方的监视器，再扔一颗干扰手雷吧。

从刚才拿“KEY E”的房间出来，来到连接两座楼的小平台上，调视角可以看到下面还有一个小平台。从上面跳到下面的小平台去，进入房间回到1F就可以找到目标点了。

任务27：SILO COMPLEX

任务目的：打败CUNNINGHUM。

任务说明：BOSS战，获胜即可。

BOSS战详解：SNAKE VS CUNNINGHUM

战前的武器很重要，如果有像RPG7这样的强力武器最好。因为在战斗场景中虽然也有一些武器和弹药，但并不是无限拿的。如果打到半路没有子弹了那就不好办了。

攻击BOSS可以用杀伤性武器扣他HP，或者用MK22减少对方的体力，无论哪种都可以。笔者推荐的方法是先用杀伤性武器攻击CUNNINGHUM的飞行器，迫使他降落下来后再用MK22攻击他的头部，这样可以比较多地减少他的体力。注意当对方HP/体力下降到一半后，他扔的手雷就会变成速度更快的飞弹，要小心躲避。另外地雷是可以用枪打爆的，要小心不要踩上。

任务28：LAUNCH CONTROL ROOM

任务目的： 打败GENE。

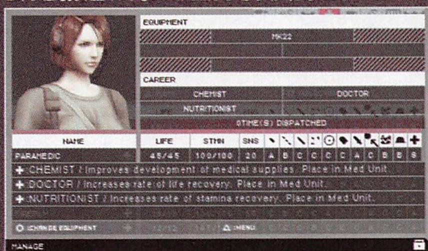
任务说明： BOSS战，获胜即可。

BOSS战详解：SNAKE VS GENE

虽然是最后一战，但难度却并不是很大，GENE作为最终BOSS却也只是徒有其表。在剧情中大家也见识到了他强大意念控制。在这一战中GENE就会将他用在SNAKE的身上了，当然远不如剧情中那么“邪乎”了（如果真那么厉害，100个SNAKE也不是GENE的对手啊……）。注意他的飞刀攻击，当有连续飞刀时就要沿着一个顺序奔跑着躲避。

全隐藏人物取得方法

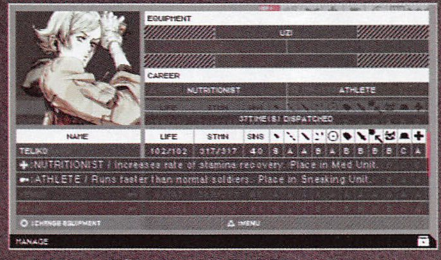
PARA.MEDIC： 帮CAMPBELL取得治疗疟疾的特效药后，来到COMM BASE利用无线电跟PARA MEDIC进行通话。之后派去HOSPITAL进行侦察并完成在这个场景内的排雷任务。之后会收到报告，再去那里就可以找到她了。



RAIKOV： 剧情发展到SNAKE被GENE一行人逮捕后，派人去WESTERN WILDERNESS进行侦察。当救出SANKE后再去WESTERN WILDERNESS就可以找到他。

SIGINT： 剧情发展到从救出SNAKE后，到COMM BASE利用无线电与SIGINT进行通话，之后派人到TOWN进行侦察，收到报告后就可以前去找他。唯一需要注意的是在这个任务中绝不能被敌人发现，否则就会失败。

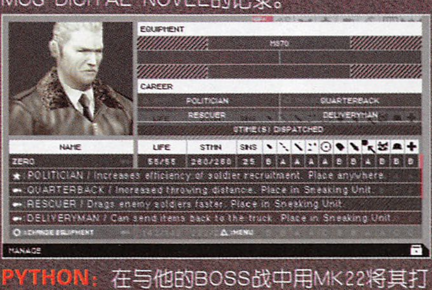
TELIKO： 通关一次，并且记忆棒中有MGS ACID的记录。



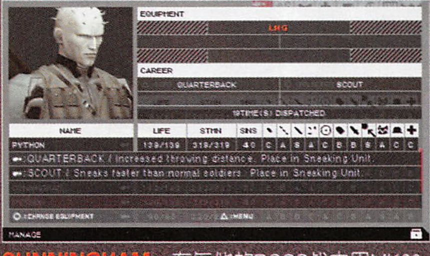
VENUS： 通关一次，并且记忆棒中MGS ACID2的记录。



MAJOR ZERO： 通关一次，并且记忆棒中有MGS DIGITAL NOVEL的记录。

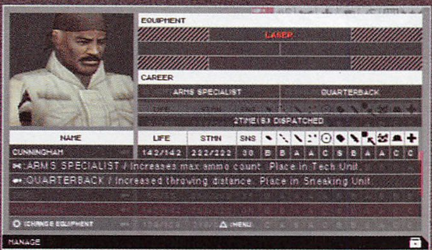


PYTHON： 在与他的BOSS战中用MK22将其打败后便可加入。



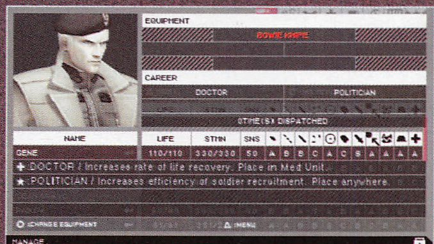
CUNNINGHAM： 在与他的BOSS战中用MK22

将其打败，并且在1972年1月1日前完成游戏，满足以上条件即可加入。

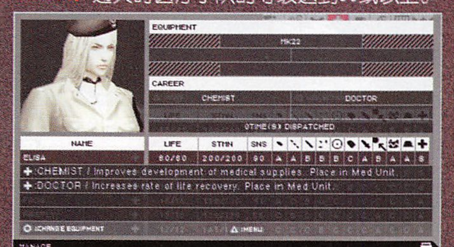


NULL：进行二周目时，剧情发展到可以俘虏敌人后即可加入。

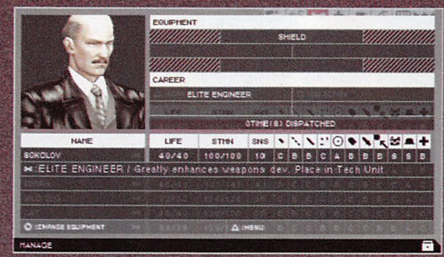
GENE：一次游戏内俘虏敌兵200人，通关后即可加入。因为游戏中我方最多只能保留100个人，所以要抓住一部分人再放走，只要俘虏的人数超过200就可以。



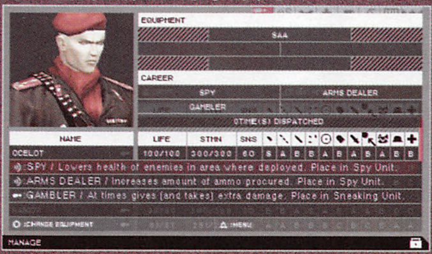
ELISA：通关时医疗小队的等级达到80或以上。



SOKOLOV：剧情发展到HABOR时听到GHOST打来的电话，之后去POWER SUBSTATION剧情中安置定时炸弹的机动室中用CQC挟持并逼问里面的两个敌兵，他们会告诉SNAKE一个号码。记下后再去SILO ENTRANCE，来到目标地点后CAMPBELL会与SNAKE进行联系，用之前取得的号码打开房门，在里面取得SATURN V BLUEPRINT。之后派人去PLANT侦察，收到报告后到打METAL GEAR的房间爬上楼梯后会在电脑室中找到SOKOLOV。



OCELOT：必须在SOKOLOV加入后，来到SILO ENTRANCE找到一个使用火箭筒的军官并逼问他。取得情报后派人到TOWN去侦察，收到情报后再去TOWN的TOWER里面逼问一个军官。取得情报后去AIR PORT，在控制室中逼问一个敌兵，从他那里获取一个电台的波段。最后去RAVINE找到钥匙在房间内找到OCELOT。



EVA：在寻找OCELOT任务时派人去GUEST HOUSE调查，收到情报后去那里逼问一个政府官员。之后来到SECURITY BASE与那里的一个LOCKER对话。再去COMM BASE利用无线电与EVA进行联络，她会让SNAKE一个星期后到AIR PORT去接她。之后要一直去AIR PORT直到CAMPBELL利用无线电呼叫你，来到AIR PORT的控制室后发现EVA所乘坐的飞机被导弹攻击了。再派人到WESTERN WILDERNESS进行侦察，会有一个政府官员在那里出现的情报，去那里将他打晕拖回卡车。之后等待一段时间EVA就会加入。



文/NW旅团 冬木美春

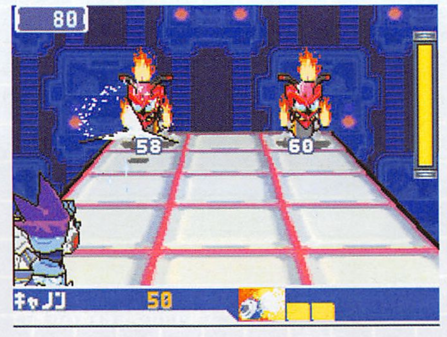
责/剑纹

NDS	Capcom	2006.12.14
	RPG	1人/5040日元
流星洛克人		256Mb

故事发生在洛克人EXE时代几百年后，整个世界已经从网络时代进入了电波时代，网络不再是只存在于电子物品中的有线网络，现实世界中到处都有无线的电波网络，通过它们使数据传输变得更加方便，但也给很多电波病毒制造了机会。主角星河昴在意外的情况下遭遇了来自FM星的洛克，通过与之融合进入电波网络世界，从此开始了新的战斗。

一位名叫天地的NAXA工作人员在和主角母亲谈事，当谈到主角父亲时主角星河昴到家了。问到昴的名字后（此时可以改名）得知父亲失踪的消息，并且从天地那里获得了一副样子特别的眼镜。昴一时间无法接受这个事实，变得很沉闷，3年来经常不去上学，为此母亲也很伤脑筋。游戏正式开始，主角出门后首先收到邮件，学习一下基本操作，随后前往位于右下方台阶处。在那里遇到了学校里的班长白金露娜以及牛岛冈太和最小院丈麻吕两个跟班，他们是来劝昴不要再逃学的，但昴没有心情听这些。最后闹得不欢而散，不过露娜反而对昴更有兴趣了。

通过台阶进入新场景后接到露娜的邮件，输入自己的资料和秘密。来到天台处，昴望着夜空想起了自己的父亲，当戴上天地给他的眼镜后，突然被一道光束击中，顿时昏迷过去。醒来后发现面前是一只样子像狗的怪物，怪物发现昴竟然能看到自己感到很意外。怪物称自己是FM星人ウォーロック（以后简称洛克），由于FM星准备攻打地球，自己不愿意这么做而逃了出来。当昴摘下眼镜后眼前的洛克也跟着消失了，再次戴上后又显现，一切都是这特殊眼镜的作用。



交谈中昴发现洛克知道自己父亲的事，正要追问时，远处的火车头开始失控，洛克要求与昴融合。先按照指示来到右边传送点处，按R键出现变身画面，随后昴以全新的姿态进入了电波网络世界。在对自己变身之后的样子吃惊之余，还是先做正事吧！通过电波路线来到火车

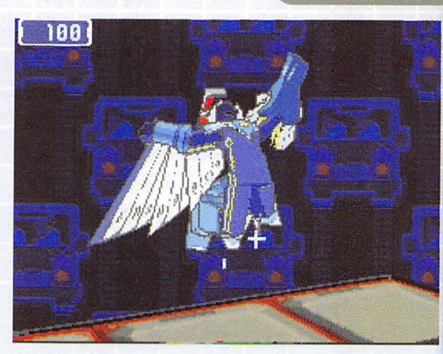
头前，用触摸屏点击火车的上线点进入火车电脑网络中，发现3个在搞破坏的电波病毒（历代的杂兵代表安全帽）。开始战斗教学，进入战斗后根据各种指示熟悉本作战斗。战斗教学后，洛克解释这种融合叫做电波化，可以使人类进入电波网络世界，今天到此暂时告一段落。

第二天早上起床后，到街上的电波网络中转转，按X键戴上眼镜才能看到电波网络，在空地上找到网络入口进入其中。在网络里用触摸屏点击每个NPC头上的对话框后洛克察觉到附近有FM星人，在左上角的小车处上线，进入其中在右上角找到了敌人。解决完后准备回家，在家门口触发剧情，剧情过后回房间点击床睡觉。



3天后，看完新闻前往天台处见到露娜和最小院，回到街上再次遇到他们，昴向牛岛道歉后就跑掉了。露娜等人准备离开时，牛岛受FM星人的唆使与之电波化，控制了露娜的卡车追赶走在路上的昴，追了几圈后昴逃进网络，并且准备找出那个控制牛岛的FM星人。先去调查那辆黄色小车里的电脑，消灭里面的病毒后开车堵住那辆卡车，变身进入卡车网络。这里的重要通路须骑牛通过，需要用触控笔点击随时出现的小圆圈，否则会掉下去减HP重新开始。按顺序调查各处的装置获得电子门钥匙，进入2区看到露娜等人也在网络里。原来是FM星人把他们电波化了，这里和1区一样也是骑牛，需要开四个门，门全打开后就要面对火焰牛了。战斗前提到了某把钥匙，似乎洛克隐藏着什么秘密。这牛只擅长喷火和冲撞，随便挑几张芯片就能搞定它，必要时要用盾牌挡住喷火。干掉BOSS后牛岛恢复正常，露娜也醒了过来，见到变身后的昴并问他是谁，昴报上了洛克人的名字。

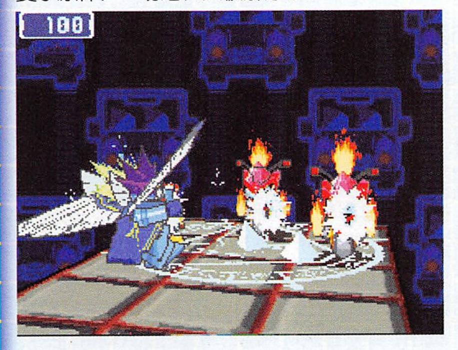
数日后昴来到天台上，突然听到有怪声，抬头看到一个背着飞行器的怪人，洛克怀疑这家伙是FM星人。当正在猜疑时背后传来一声



巨响，那个怪人掉下来了，与之交谈确认是普通人后回到街上。刚走下阶梯就出现了求救信号（下屏右上方出现HELP），立刻去找求救的人，接近目标的话,HELP字样会闪光。求救的是学校旁的树下2个小孩，他们的足球挂在树上下不来了。昴回去找那个怪人借飞行器，谁知那家伙不借。昴想起邻居有遥控直升机，前去串门，对方愿意借，不过要帮他买瓶饮料。镇子中央部位就有饮料机，要花100元买，没想到饮料机出故障把钱吃了。无奈下变身进入售货机网络，果然是病毒捣乱，清理后把饮料带回去换飞机。去找那小孩，玩操纵飞机小游戏帮他把球弄下来。在牛岛家前面的卡车旁碰到天地，闲聊中遇到了刚才的怪人，得知他叫宇田海，是天地的同事。天地邀请昴到天地研究室参观，这情景同时被最小院看到，剧情过后回家睡觉。

画面转到另一边，宇田海由于嫉妒天地，所以被天鹅型FM星人盯上了。醒来后出门调查外面的巴士站牌，坐车到新地点和天地对话，露娜等人也跟来了。再次与天地交谈后进入大楼自由参观。再和天地对话获得进入展览厅的道具，拿到后调查右边的入口，进入展览厅调查中心发光装置以及所有展览品后，去找天地要另一个开门道具，进入天地的工作室发生剧情。之后回到展览厅与左边门前柜台处的大叔对话获得门票，穿上太空服进入虚拟太阳系的场景，和所有人对话后开始听参观讲解。此时宇田海出现，没说几句话就变身了。见到此情况的洛克叫昴闭上眼睛，那天鹅一样的FM星人开始跳舞，其他人看到后也跟着跳了起来。戴上眼镜发生剧情，先调查地球再去和职员小姐对话能获得道具，再次调查地球就

会出现密码输入画面，输入8就能开门了。戴上眼镜在展览厅网络入口变身，上线到中心的蓝色装置网络中，调查右上角的控制装置发生战斗。解决病毒后将开通虚拟宇宙的网络路线，进入虚拟宇宙的那个主电脑网络里，这里需要躲避砸下来的星星。在该区域寻找导弹，然后触控导弹把天上的鸟炸下来，其中3区有4只，全干掉后就可以打BOSS了。BOSS攻击方式有冲撞、放小鸟和发射羽毛，移动速度较快，要注意防御。战斗过后宇田海被天地等人说服，恢复了原样，一场危机又被解除了。



某日，昴在睡觉时被门铃吵醒，起来后发现洛克不在，估计是去巡逻了。此时门铃又响，无奈只能先去开门（此时会收到来自BIGWAVE的广告邮件，以后可以去那买卡片了）。刚开门，警官五阳田就冲进来说要找奇怪的电波，昴马上想到了洛克，把警察打发走后立刻前往天台寻找洛克。

在天台遇到了正在弹吉他的少女，对方说了些奇怪的话后就离开了。此时洛克跑了出来，他似乎感觉到了附近有FM星人出没，回到街上遇到了露娜他们，得知关于明天有响美空音乐会的消息。在他们离开后再次遇到那个警官，他还在寻找可疑的电波体，昴怕洛克被发现于是躲了起来。看来有点麻烦了，得想办法知道他的调查成果。等他走后先变身，从电波路线走到他的上方位子（他在饮料贩卖机旁）发生剧情，再去调查天台场景右边的蓝色机器人，再变身进入网络点击商店门口小孩的对话框。选第一项后下线去调查火车边上的红椅子，获得可以启动那个蓝色机器人的道具，可是里面有病毒，进入机器人的电脑杀毒。昴躲在火车边上等待机会，不一会洛克就把警官引来了。此时用触屏操纵机器人扔球把他砸晕，通过电波通路点击警官的对话框得知了调查结果后回家睡觉。

再次被门铃吵醒，这次冲进来的是一位大叔，说是响美空的经理人，得知美空不在这里后就匆忙地离开了。出门接到HELP信号，调查天台的火车发生剧情，原来是美空躲在火车后面求救，交谈后得知她不想开音乐会。此时经理人找到这边来了，2人躲了起来，等他走后美空请求昴带她到一个别人找不到的地方。去天地研究所找天地求助，他答应美空暂时在他那先躲一躲。把人安顿好后正准备回家却遭遇停电，戴上眼镜后发现问题所在，变身后消灭分散在各区的5个黑色电磁球就可以了（从虚拟宇宙到工作室都有）。之后再去找美空他们，说完话去阳台等美空，美空正在诉说自己的家庭时经理人又跑来了。昴想阻止他，可却被打倒，美空还是被带走了，现在只能回家了。在家门口遇到了牛岛和最小院。

镜头一转，怨恨明星生活的美空因此遭遇FM星人，经理人上来纠缠，美空电波化后用看不见的音符将其击倒。转回昴这边，牛岛等人与刚来的五阳田警官也被击倒了。昴戴上眼镜后立刻认出了美空，不料美空连他都攻击，还叫昴不要妨碍她，随后就跑开了。远处不时传出她的吉他声，必须阻止她。进入网络追美空，要注意在触屏点击美空的音符攻击。追到另一区的尽头时对方飞走了，不会飞的昴只能步行追踪。一路追到天地研究所，这里已经被封锁，在外面电波化进入网络，一路上仍然要打音符。追到尽头处与美空交手，小心她放出的音箱会发射音符，近距离攻击要用盾抵挡。胜利后美空被说服，而那个FM星人也不再危害地球人了。3天后，美空举行了音乐会，人群散后，昴与美空达成了BROTHER联盟。



昴在梦中梦见了3个圣兽，起床后在门口遇见母亲，交谈中提到天地找昴有事，于是前往

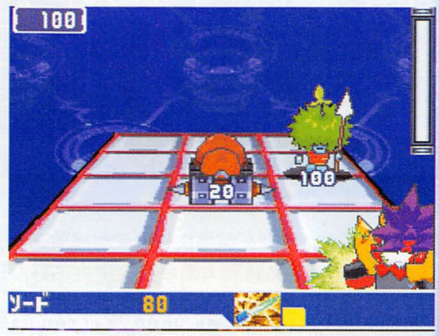
天地研究所。在巴士站遭遇露娜等人，为了让昴上学的事又吵了起来，最终主角敌不过众人还是答应上学了。在校门见到班主任育田先生后去右边的体育馆。在看台上昴看到了洛克人的人偶以及道具做成的牛型FM星人，原来露娜准备把那天的事做成话剧，众人讨论洛克人的身份时，昴头顶上的灯砸了下来，幸好洛克反应及时，昴躲过一劫。戴上眼镜发现又是FM星人捣乱，在右下角进入网络，刚上网就看到对方逃到了下一区域，追过去后准备开战。这家伙以巨大化的形态进行战斗，此战赢不了，我方任何攻击都伤不了他，坚持一会或直接被他干掉发生剧情。洛克人被抓住，一道闪光过后，昴已经解除了电波化并躺在地板上。



醒来后见到前方有一个绿发少年，少年看到昴以后过来主动打招呼，并告知他叫双叶。交谈完毕后，回体育馆和露娜说一声离开学校，前往天地研究室。来到天地的工作室与他对话，随后前往阳台会碰到梦里出现的3圣兽，他们是从AM星赶来地球化解危机的。由于双方拥有相似的电波，所以选择帮助主角，但要获得它们的力量需要先挑战网络中的5个金色电波精灵完成星之试炼。到研究所外面电波化，5个精灵都在这个区域，全解决后到达中心平台处与3圣兽战斗进行最后试炼（对手根据所玩版本而定），胜利后就可以回家睡觉了。

醒来后去学校，从左边入口来到2楼的5-A班教室。下课时与所有同学对话后发生剧情（与露娜对话获得新战斗卡组），等同学都走光了再去体育馆看话剧排练，话剧练完后回家睡觉。另一方面，因为对电波教学感到不满的育田遇到了天平型FM星人。醒来后去5-A教室上课，育田老师在介绍电波教学系统后就电波化了，故障了的学校电波系统令同学们都不正常了。出教室往右拐进入播放室，见到育田老师电波化进入了学校主电脑，进入网络去追老师，没走几步就遇到上次打败自己的那个BOSS。昴再次被抓住，紧要关头圣兽将自己的星之力交给昴，由于星之力的作用使昴获得新形态，这次可以好好回报那BOSS了。

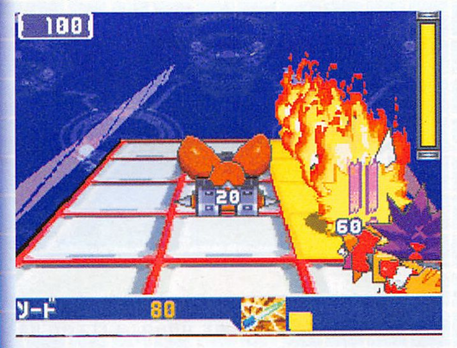
继续前进，来到主播室的电波路线进入学校主电脑网络，这里要不停地回答问题才能解决问答机。答错题会减10HP，但不会重新来。解决该区域所有问答机后调查障碍物才能进入下一区。到达3区的尽头和老师开打，BOSS实力不差，两种属性会不断切换，弱点也会跟着变化，小心全屏攻击和扔秤砣，战斗胜利后一切恢复正常。露娜怀疑昴就是洛克人，因此让他在话剧上扮演洛克人，不过表演时被昴蒙混了过去。



昴一大早就被拉去上学，进入教室与所有同学对话后开始上课，育田老师让昴下课后到主播室去一趟。在那里见到了五阳田警官，原来他断定奇怪的电波与昴有关，幸亏老师在一旁帮忙解围，五阳田调查不出什么了之后就让昴回去了。

回到教室与露娜开始交谈，没聊几句牛岛和最小院走了进来。露娜上前和他们说话，谁知他们一声不吭，反而动起手来，同时也现出了原形，原来他们是外星怪物装扮的假货。戴上眼镜，看到上方的电波网络中有个FM星人在指挥怪物，但昴不能在露娜面

前电波化，只好先逃出学校了。跑到学校门口看到有怪物把守，出不去，往回走，电梯里也出来了怪物，只好先逃进1-B教室。昴让露娜躲在这里，自己一个人想办法对付他们。5-A教室也有怪物，只能到右边的厕所门前的入口处上网了。通过漫长的电波路线来到5-A教室的电波网络，走到中途发生剧情，怪物不见了，此时昴想到了露娜所在的1-B教室。赶回1-B的电波网络，刚到那里就看到露娜被怪物包围了，幕后的FM星人出现并威胁洛克人。由于有人质，昴不敢采取攻击，结果被对方打倒。当对方要给与洛克人最后一击时，随着一声吉他声响，那家伙应声倒地，原来是美空来帮忙了。她将怪物全干掉后那个FM星人醒了过来，洛克人要亲自对付他，把这家伙干掉后2人把露娜送回了家。



在露娜家，美空在露娜快要醒来时提前离开了，毕竟如果突然看到大明星在家里会不好解释。走之前说她在外面等昴，露娜醒来后发现昴在身边，而且自己还躺在自家的床上，大骂主角色狼变态，随后又问起洛克人的下落，昴还是像往常一样瞎编了几句后准备离开。尽管露娜有些搞不清楚状况，但还是对昴表示感谢。出门后在家门口与美空对话，谈话中美空邀请昴周末陪她去购物，说完话后回家睡觉。

镜头转回露娜家，露娜的父母在谈论让女儿转学的事，被露娜在门外听到了。周末，露娜想找朋友一起散散心，可她的两个跟班都有事不能出来，只好去找昴了。在昴家门口露娜正在想进门后怎么说话时，听到昴要出门，于是躲到房子后面，感觉好奇的她决定跟着昴看看究竟。

到达新场所ヤシブタウン，找美空对话后进入商店，露娜看到这幕心里感觉很不舒服。在商店与美空对话和她一起看商品，随后到2楼的亚热带之馆调查所有的介绍板发生剧情，美空觉得眼前的巨蟒很可爱，昴显得有些应付不过来了。远处的露娜看着很不是滋味，想要离开时碰到了自己的父母，随后美空和昴也走了过来。露娜的父母说出了要让女儿转学的事，露娜接受不了这件事，和父母争执不下后生气地走了。



根据以往的经验，洛克觉得露娜有危险，美空也这么认为，于是昴去寻找露娜，结果还是晚了一步，露娜和蛇型FM星人电波化了。此时警报大响，所有的蛇都失控跑了出来，门口有蛇堵着，只能在外面电波化，点击热带馆屋顶的电波装置进入馆内的网络（那些传送点需要点击才能传送到各地）。找到出口回到现实世界，走到那个巨蟒所在处，看见露娜的父母都被蛇缠住了。美空也因为救主角而被蛇群围住，暂时无法救出他们，去找左边那个戴帽子的老爷爷对话，得知蛇不能保持体温的弱点。昴准备去找管理员，回到馆外的电波网络再进入左边的电波装置来到103デパート1F的电波内。进入后看到商场1楼也被蛇占领了，通过传送点来到右下方有企鹅的洞口处，点击洞口叫出管理员，交谈后获得气温控制卡。

原路返回，用卡片叫出空调人并选择送冷气，蛇群进入了冬眠，FM星人见势不妙逃进了大蛇的主电脑。右边原先有人挡住的地方已经可以通过了，从那里进入网络并找到进入大蛇主电脑的路，进入大蛇的电脑与倒在地上的电波精灵对话，然后去找解药程序，拿到药后返回。途中树丛里会钻出大蛇来攻击洛克



人，要尽快逃开，否则会中毒，当用药救起电波精灵时也会使自己身上的毒消失。一路上救了不少电波精灵，到达最深处与蛇型FM星人对决，她的攻击方式基本就是放小蛇，偶尔放下激光和冲撞，不难打。胜利后露娜抱住了洛克人，结果强制性脱离电波网络后露娜发现自己抱住的是昴，这下身份曝光了，露娜在表示感谢后也和父母和解了，之后在露娜的要求下与之达成BROTHER联盟。

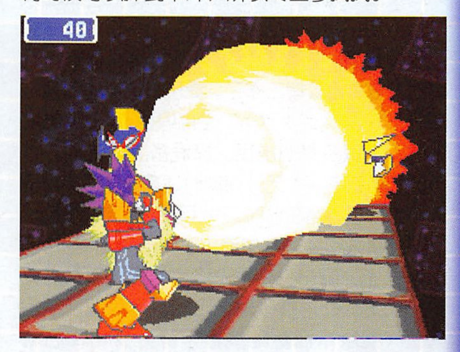


傍晚，一个男人被打倒在地，袭击者很像双叶，但表情非常邪恶……下课时收到美空的电子邮件，在校门口与露娜交谈时收到匿名短信，叫昴去ヤシブタウン。到了那里见到有人在吵架，戴上眼镜后发现有人在操纵电波使人发生了异常，进入网络到达那俩人的上面解除电波，没想到又出现了更多的受害者，只能去寻找制造电波的人。在上方平台处找到了敌人，战胜后市民恢复了正常。再次收到邮件，对方透露了自己的名字ヒカル。准备离开时遇到了双叶，随他一起去喝咖啡，双叶邀请昴去梦幻岛ドリームアイランド游玩。

坐巴士来到梦幻岛，与双叶对话后进入公园，聊了一会后前往岛左边的垃圾场继续聊，说完话准备回家时接到邮件，随后一群垃圾处理机器人把昴围住了，双叶也不见了。戴上眼镜后看到边上有个网络入口，变身后往右上方进入那个雷达的电脑网络，在里面找到3个FM星人。开战前幕后黑手双子FM星人出现，把3个杂兵干掉后说了几句话他就走了。下线后见到双叶没事，昴也安心了，准备回家前昴提出了和双叶达成BROTHER联盟，但他要考虑一天，剧情后睡觉。镜头转到双叶这边，在与垃圾场工作人员的交谈中他突然头痛，性格大变，将工作人员打倒，原来他是拥有双重性格的人，而且两种性格还在互相争斗。

第二天昴收到了双叶的邮件，说原意与他达成联盟。坐车前往ヤシブタウン，见到了双叶，正准备要达成同盟时，他的性格突然转变，尽管双叶努力克制自己，但还是输给了邪恶的性格，洛克提醒昴小心一点，并把他往后拉，这时那个双子FM星人出现，这下真相大白了。双叶在向昴道歉后与敌人电波化了，还向周围发射令人变暴躁的电波。虽然昴受了打击，但目前还是需要尽快去追敌人，一路追到梦幻岛垃圾场的尽头。那里被铲土车挡住了，回头找工作人员对话，他的启动卡不见了，在他面前的挖土机处就能找到卡，随后去启动车子，用触屏操纵车子后退就行了。

让出路来后继续前进，又被轮胎堆挡住去路，戴上眼镜会发现电波路线，随后上网去追。在断开的地方发生剧情，进入垃圾堆上装置的电脑里，看到了捣乱的FM星人，和前方的电波精灵对话，对方说需要另2个失踪的精灵一起才能开路，并把探测器交给洛克人。在垃圾堆左边红车附近有一个，另一个在右下角，用探测器好找一些。如果点到精灵所在的地方会变成红色，接近时是黄色，没东西的话是白色，有时候可以探到卡片，所以尽量多找找。



开通道路后把那敌人收拾掉，继续前进。没走几步又有断路，然后进入电脑网络，和上次一样是找精灵，这次是找4个。再次干掉敌人来到下个区域，进入出口返回现实世界，在台阶处见到了性格分成两个人的双叶。这两个家伙跑进了雷达的主电脑并向各个地区发射干扰电波，接到美空的电话后从网络进入那个雷达的电脑里。这次需要找4个精灵，一边两个，差不多都在边缘的附近，不算难找。全找到后就要面对双子BOSS了，俩人会一起上，但只有打那个黑色的才能伤HP，攻击方式一般都是飞拳和爪子攻击，要小心他们的联合光束。

由于洛克的离去，昴受到了很大打击。出门去天台，在那里沉思时露娜和美空前来安慰主角，可主角不但不领情还将她们的BROTHER联盟取消，露娜气得走掉了。美空表示要去寻找洛克后也走了。天地研究所那边宇田海似乎发现了什么，他把天地叫来一起看，似乎是出现了异样的电波。



早上昴被噩梦惊醒，起床后收到天地的邮件，去天地研究所。与天地交谈后五阳田也赶了过来，众人看了奇怪的电波信号，似乎是FM王的消息。看来FM星人的事已经不再是秘密，期间发生大地震，随后现实中出现电波黑洞，幸亏五阳田带了电波干扰装置，否则众人都会被电波化的。各地似乎出现了大量的黑洞，五阳田要去执行救援工作了。昴也开始担心母亲，于是赶往ヤシブタウン，到那里见到了被电波化的母亲以及其他市民。昴准备上网救人，才意识到洛克不在，无计可施时还遭遇了3个FM星人。当昴被打倒在地时，一个熟悉的声音响起，3个FM星人和黑洞都被消灭了，原来是3圣兽前来帮忙了。告知了昴关于洛克的事，原来洛克是为了不让昴再被牵连才走的。圣兽把自己的力量（视版本而定的究极卡片）交给昴后就走了。

此时收到求救信号，去梦幻岛垃圾场那里。在台阶处见到有FM星人在把守，在右边调查蓝色机器人后利用触屏点击扔球把那个FM星人砸晕，追到下个区域时看到美空和洛克被打倒，钥匙也被夺走。双子FM星人准备杀死洛克时，昴上前替他挡住了攻击，洛克被昴的行为所感动，2人终于再次电波化。此时传来了陌生的声音把5个FM星人叫走了，替代他们的是一个巨大化的FM星杂兵，收拾掉他后与美空重新达成BROTHER联盟，随后回镇上向露娜道歉。正在2人准备达成联盟时3个FM星人把牛岛等人抓住了。为了保护朋友，昴在朋友面前电波化后来到屋顶上与敌人进行了追逐。胜利后与露娜和牛岛达成了BROTHER联盟。为了打倒FM星人，必须去宇宙空间站那里，可目前没办法去，洛克提议去找天地商量。天地虽然也没有办法，但他建议主角去找他以前在NAXA的前辈。

镇上在露娜家门口找到一个老人，进入电波网络点击对话框来调查一下他在想什么，再通过BIG WAVE屋顶的电波装置进入柜台里面去找老板娘花3000元买瓶酒回去交给老头。老头这才告诉了一些重要情报，原来需要的数据资料就在天地研究所里。到天地研究所展览厅打开右边卫星的电波入口，随后通过网络进入它的电脑里，在右上角找到了数据。不过里面有病毒，杀毒后取得NAXA数据，查看一下道具栏里该道具的说明获得情报。去梦幻岛的垃圾场尽头处，调查右边的推土车发生剧情，按SELECT键切换到控制挖土机的机器人卡，用触控屏挖土，果然挖出一个入口来，调查最深处的主电脑后天地也赶了过来。



此时又发生了地震，电脑上方出现了电波黑洞，那个双子FM星人出现，将2人击倒，当再次遭到攻击时却被双叶舍身挡了下来。昴趁机电波化，没想到对方竟能利用数据不需要和人类合体也能有电波化的战斗形态，跟之前的战斗完全一样，很容易对付。胜利后天地让昴做好准备，第2天就可以出发，并约定一定要活着回来，回家和母亲对完话就可以睡觉了。

起床后收到NAXA的邮件，出门前向母亲告别，再去天台处与朋友们告别，去梦幻岛垃圾场的秘密地下室那里找天地。这家伙竟然趴在地上睡着了，叫醒他后开启了通往宇宙空间站的电波通道，随后美空也赶来说想跟着一起去，结果当然是被昴劝住了。通过电波通道来到宇宙空间站，先调查右侧的门后再调查前方的



门，随后按SELECT键切换到那个头上有钥匙的开门用的机器人卡，召唤机器后输入2183即可开门。进门再次电波，进入右边那个门的电脑网络，在里面要想开门就必须用触摸屏将各个点连接成指定的星座，至于星座怎么连，就要在该区域穿来穿去仔细观察中间的星座图了。开门后遭遇天鹅BOSS，轻松解决它后将门锁打开。进门继续前进，调查右边的门后再往另一条路走调查那堆障碍物时昴感觉呼吸困难，原来这里空气比较稀少。切换到空调人后调查中间的那个仪器，选择送风即可，再次调查那堆障碍物就可以通过了。仍然是电波化上网进入那个锁住的门，和上次一样要连接星座，BOSS为火焰牛。进入门后调查所有的门，这里的门发生了故障，调查边上的电脑，切换直升机卡，操纵直升机修理3处线路板后门经过通电终于打开。



仍然是同样的步骤，这次打天平FM星人。马上就要对决FM王了，昴看到荧屏上父亲和母亲的影像时洛克说出了当年的情况，原来洛克和昴的父亲星河大吾是认识的，正是因为3年前的事洛克才来到地球寻找主角。进入网络反复前面的步骤，跟蛇型BOSS遭遇。打开最后的门，这时别忘了存档，否则电波化后就不能存了，在这个昏暗的网络最深处见到了FM王，几句话后叫出了巨型战斗机器。原来洛克一直保护的钥匙就是开启这个用的。最终BOSS攻击方式很多，但大部分攻击力都不算太高，注意躲避火球和激光，随时准备防御可怕的全屏攻击。当HP过半时它还会改变形态，这时只有等胸口的灯出现时才能伤它。战斗结束后，机器开始不听控制，昴救下了差点被吸走的FM王。在MAX蓄力的洛克炮下，巨型机器被彻底摧毁。FM王这才明白，原来当年因为某些原因，让他误以为地球要攻打FM星，所以先攻击了NAXA，才会发生现在这些事。随后FM王跟赶来的3圣兽一同离去，当主角回到电波入口处时竟然发生了事故，空间站快要撑不住了。尽管发生了些意外，但在朋友的援助下，昴成功返回了地球，他将继续以一个普通小学生的身份和朋友一起享受这份来之不易的和平。





名词解释

NDS	SNKPLAYMORE	2006.12.14
	TAB	1-2人/5040日元
	SNK VS CAPCOM 卡片战士DS	512M

卡组（デッキ） 每个玩家战斗时使用的50张卡片被称为卡组，要注意的是一个卡组的卡片数量必须是50，不能多也不能少。相同的卡片在一个卡组里最多只能放4张。

手牌（手札） 每个玩家在战斗时手中持有的卡片被称为手牌。战斗开始时每个玩家手中有6张牌，随后每个回合开始的时候抽一张卡上来。手牌最多有8枚，达到9枚的时候，要减少到8枚。

牌堆（山札） 牌堆是卡组的一部分，也就是战斗开始时除了手牌外，剩下的牌就是牌堆。每回合开始前，会从牌堆抽一张卡加入手牌。除此外，使用卡片上的抽牌效果时，也会从牌堆里抽取相应数目的卡片。当牌堆中卡片数变为0的时候就算该玩家战败。

场地（场） 出牌战斗的场地，玩家可以操纵场上的卡片进行攻守。场地上最多可以放置8张卡片。

弃牌堆（拾て场） 战斗后中被KO，或者受效果KO，以及使用过的行动卡和反击卡都会被放到弃牌场中。

HP HIT POINT的缩写，指玩家的生命力。受对手直接攻击或者扣除HP的效果时减少，当HP为0的时候就算该玩家战败。HP的上限是2000，一些特殊情况时HP的上限是3000。

力量点（フォース） 力量点分为白、红、黄、绿、蓝5种颜色。力量点是召唤卡片、使用效果等必须的点数。每个卡片上都有召唤或使用效果所需的力量点，只要按上面要求投入相应颜色、相应数量的力量点即可。最开始共有3个白色力量点，以后每到自己回合时都会增加一个，场地上的人物卡片也会根据自己属性来补充一个相应的力量点。另外，还可以使用“フォース”的指令来增加力量点。其他颜色的力量点可以作为白色力量点来代用。

回合（ターン） 指从玩家抽卡开始到所有行动结束，整个流程被称为回合。

人物卡（キャラクターカード） 卡组中用来战斗的卡片，需要从手牌召唤到场上才能参加战斗。



卡片HP（カードHP） 人物卡的生命力，和对方人物卡战斗或受某些效果时减少，当这个数值变为0的时候就算KO，同时被放到弃牌堆。

BP BATTLE POINT的缩写，代表人物卡片的战斗力。BP的上限是9900。

行动卡（アクションカード） 相当于一些卡片游戏中的魔法卡，不能参加战斗，只是用来使用上面的特殊效果来辅助战斗的。行动卡上有发动该能力所需的力量点，不足的时候无法发动该效果。1回合中不能使用多张行动卡。



反击卡（カウンターカード） 在对手攻击时可以使用的卡片，和行动卡差不多，都属于辅助战斗的卡片，也需要相应力量点来支付。1回合中不能使用多张反击卡。

攻击 通过人物卡实现的指令，可以给予对方玩家或人物卡伤害。攻击后会进入1回合的硬直状态。

合体攻击 复数人物卡可以进行多张一起攻击，合体攻击需要支付8个力量点。合体攻击必须是两个相同颜色属性的卡才可以发动。合体攻击带有贯穿伤害，当BP超过对方防御卡的HP时，超出的HP会直接对对方玩家造成伤害，平时一人攻击的时候是没有这个效果的。

防御 防御指对方攻击时，选择我方的人物卡进行应战，我方人物卡处于硬直的时候是不能应战的。

硬直 人物卡处于不能行动的状态被称为硬直。在人物被召唤上场后，以及使用了攻击、产出等指令后，该人物卡会进入硬直状态。硬直状态中的卡片不能参加防御。

特殊能力 特殊能力指在人物卡上附加的能力，和行动卡相似，都是需要支付相应的力量点数来发动。特殊能力共分三类，在卡片左上角分别用■▲●来表示。

■表示可以启动效果，在此卡在场上不处于硬直状态时，可以通过选择“效果发动”的指令来发动卡片上的效果。使用后，卡片会处于硬直状态，不能发动攻击也不能参与防御，而且在本回合中不能再使用该能力。

▲表示即时启动效果，此卡被召唤上场时就可以支付力量点，使用卡片上的效果，玩家可以选择召唤时是否发动。

●表示永久效果，这张卡在场上存在时，这个效果就会一直有效。当这张卡参与合体攻击时，在这一个回合中，会失去效果，直到对手回合结束。

援护 通过援护指令，可以牺牲手牌的人物卡片来回复场上人物卡片的HP。拥有同颜色属性的人物卡才可以进行援护。使用援护指令的时候仍然要支付出场所需的力量点，但会比召唤上场少，援护后该卡片被送到弃牌堆。

指令操作介绍

—— 角色行动指令介绍 ——

在平时行动时，按START键或直接点击下面MENU进入菜单中。

カード タワーマップ 整个塔的地图，五星闪动的地方时玩家当前所在的地方，蓝色的为可以通过所在层的电梯到达的楼层。在4F、8F、11F、16F、19F上有卡店。



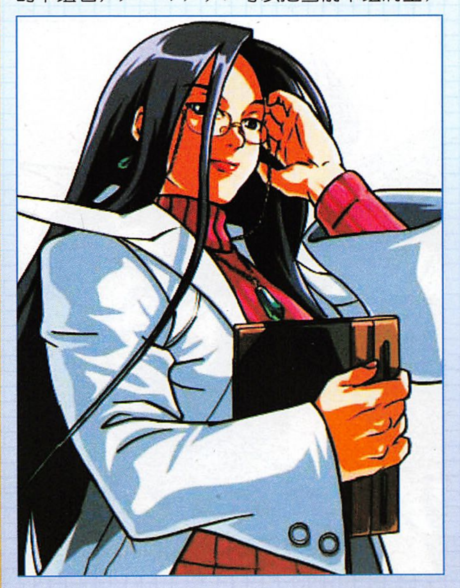
パックフォルダ 从卡店购买的卡包，如果当时没开封，会被保存在这里面，可以想拆的时候再拆。

ファイルモード 查看各种相关信息，以下带星号的是它的子菜单。

★デッキエデイット 编辑卡组，进入后可以看到光标停在当前卡组的卡片上。デッキ是当前卡组，上面的カードフォルダ是卡组以外闲置的卡片。在当前卡组画面中，将光标停留在卡片上按A就可以把该卡片移出卡组。相反，在闲置卡片画面中这样操作就可以把卡片加入卡组。卡片列表下面是卡片的分类，SNK和CAPCOM就不说了，アクション是行动卡，カウンター是反击卡，点击后可以查看相应卡片的列表。

光标停留在卡片上时，按START键可以选择多种排序方式。五十音顺是将卡片第一个字的读音按日语五十音的顺序排序；HP和BP就不用说了，是按照数值大小排序；按颜色属性排列的顺序是红、黄、蓝、绿；レアリティ是按照稀有度的排序，从低到高共分5个等级，分别是D、C、B、A、S；特殊能力是按照能力的分类进行排序，也就是■▲●这三种；登场コスト和产出フォース是按支付或产出的点数来排序；在闲置卡片中，还有“新规获得カード”选项，这是把刚获得的卡片排在最前面。

点击左下的メニュー后会出现几个选项。レシピロード是读取已经存储的卡组；レシピ登录是将当前的卡组保存起来，以后可以用レシピロード来进行读取；デッキ名变更就是更改已经存储的卡组名；デッキクリア可以把当前卡组清空，方便编辑新卡组；デッキリセット可以将当前卡组恢复到没编辑前的状态；もどる是退出菜单。



★カードギャラリー 相当于卡片图鉴，可以浏览你获得的卡片。

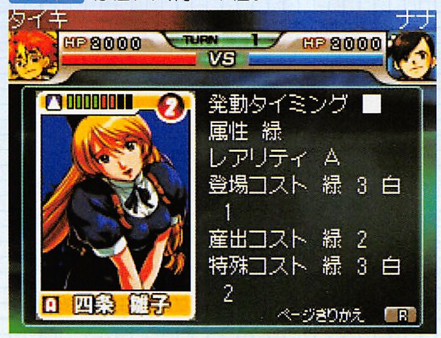
★レシピリスト 浏览已存储的卡组，卡片以缩略图表示。

★颜キャラエデイット 选择战斗时显示的头像，一共有19种。

★用语集 查看一些名词解释。

ランキング 查看排名。

セーブ 存档，只有一个档。



—— 战斗界面指令介绍 ——

战斗时，上屏显示当前卡片的资料（按R可以翻页查看），上面显示双方名字、头像和当前HP，中间是当前回合数。

下屏显示场上情况，左边是双方持有力量点的数量。中间是战斗用的场地，场地上下方是双方的手牌，手牌两边是牌堆和弃牌堆。

ターンエンド 回合结束，在我方力量点显示区上方。主回合阶段就可以选择回合结束。

场に出す 选中人物卡的时候出现，支付相应的出场力量点数后，就可以把该人物卡召唤到场上。

援护 支付所需点数，对所选对象进行HP回复，随后被送到弃牌堆中。

拾てる 将卡片直接送到弃牌堆，并会增加1点该卡片属性的力量点。

もどる 返回。

效果发动 选择后，支付相应的力量点，发动卡片上的效果。

发动しない 不发动效果。

攻击设定 选择后，该角色会准备发动攻击，卡片上显示ATK。

通常攻击 人物卡和人物卡之间的攻击，用BP攻击对方的HP，随后对方反击。BP高于对方HP时，对方KO，但超出的部分不会计算到玩家身上。战斗时，双方的人物卡各发动一次攻击，在两方攻击都结束后清算伤害。在没有足够的人物卡应战



时，多出的人物卡会直接攻击玩家。

合体攻击 投入8个力量点，选择场上两个相同属性的人物卡进行合体攻击。攻击时，BP叠加计算，超出对方HP上限的部分会计算到对方玩家身上。

フォース 使用该指令后会按人物卡上“产出フォース”的数值回复力量点。

应战 在对方攻击时，我方没在硬直状态的人物卡可以应战迎击。选择应战后，在选择要应战的对方攻击人物，然后我方人物卡上会显示DEF，最后选择防御宣言就可以开始战斗了。

战斗流程

1、战斗前双方投掷骰子决定先攻顺序，随后正式进入战斗。

2、准备阶段：解开人物卡的硬直状态，清算场上人物提供的力量点，最后抽卡。

3、主阶段：召唤卡片上场、援护、弃卡，或者使用行动卡的能力。

4、战斗阶段：选择攻击设定，并且选择攻击宣言后进入。选择场上参加攻击的人物卡，被攻击时选择场上参加防御的人物卡，手上有反击卡的时候，还可以发动反击卡的效果。选择好后点攻击宣言/防御宣言，开始战斗。

5、回合结束：如果不进入战斗阶段，在主阶段就可以回合结束。进入战斗阶段后，战斗结束后回合结束，并进入对手回合。

游戏流程

本作可以说没有什么剧情，基本就是从1层打到21层，中途有卡店和卡片再生机。卡店就不用说了，是购买卡包、抽取卡片的。卡片再生机是将自己这里多余的卡片随机转为其它卡片，虽然有一定几率，但也算是再利用了。

游戏心得

这个游戏的电脑AI设计得有些问题，对于刚上手的玩家来说可能有些会比较难，但掌握了就变得很简单。

首先在卡组的属性方面，尽量以单色卡组或双色卡组为主，这样平时召唤起来比较简单，而且不会出现卡手的情况，即便一上手都是需要有色力量点才能召唤的，也可以靠扔卡来增加该力量点来把它召唤上场。如果是3种以上的颜色，可能就会出现即便你扔手卡，也未必能解决召唤问题，而且能产出非同色力量点的卡比较少，就算有也未必好抓到。所以颜色越少，卡组就越稳定。

再说卡组内卡片选择方面，无论是初期还是后期，都应该选择一些BP处于中等，但上场消耗较少的卡作为卡组的主体。一般来讲，这种卡片选择攻击力在400、500左右的比较合适，而且有很多卡只支付一个白色力量点就能召唤上场，比较节省，这类卡应该多放一些。由于卡对卡的攻击时是双方攻击后清算伤害，即便超出HP也不会计算到玩家身上。所以，低消耗、高BP、低HP的卡片在卡对卡的攻击中多数能做到一对一的相杀。选择这类卡的另外一个原因就是这种卡很能充数，无论是攻击时还是防御时，都是一对一的进行攻击。场上卡多的时候攻击对方，如果对方场上卡片数量没你多，即便选择应战，还是有些会直接



攻击到玩家。防御时，卡片数量多的情况，一方面可以找对方一些HP较低的卡来相杀掉，另一方面可以避免对方多卡片攻击时没有足够数量防御卡片来应对，再有就是场上有些卡因为使用效果等，或刚被召唤上场会有硬直状态，数量多也可以保证对方不会攻击这个漏洞。

一般来讲，上面所提到的这类卡片都有一个

很大的弊端，就是攻击力不算高，HP也不算高，缺乏打击对方高HP的卡片，以及缺乏耐久力。但可以通过合体攻击这种方式来解决这个问题，一旦场上卡片数量较多了，每回合开始都会提供力量点。假设场上有8张卡，每回合开始就能回复8点力量点，这样在这个回合中就可以使用一次合体攻击，通常两张卡加起来的攻击力也能到800－1000这个阶段，足以打掉对方一些高HP的卡片。即便没有什么高HP的卡片时，对低HP的卡还能贯穿攻击，很实惠。

当然，这对于缺少攻击力的卡片只是其中一种对策，除了这个之外，使用BP提升效果的卡片直接增加攻击力也是一种不错的方法。选择这类卡尽量以稳定为主，像投出1－3时攻击力减少300，投出4－6时攻击力增加300的效果就不稳定，运气不好的话会使一个比较有战斗力的卡变为废卡。下面推荐几个提升攻击力的好卡。

—— 人物卡 ——

ジャンヌ，登场需要的点数少，发动的点数也只是1白2红，可以令我方场上所有人物卡的攻击力上升100，每回合可以使用一次，2–3个回合就有很好的效果了。

M・ビッグ，丢弃1张手牌，选择自己场上一个人物卡提升300攻击力，虽然扔了一张卡，但提升的300攻击力是比较稳定的，再加上BIG的HP有900，不仅可以有持久性，还可以靠提高攻击力把自己改造成HP、BP都很高的卡。



杀意波动觉醒的龙，虽然只有300HP，但召唤上场的消耗很低，发动效果的消耗也低，效果发动后攻击力变成800，可以作为一个合体攻击的主力了。

若叶ひなた，出场时为自己场上一个人物卡提升300攻击力，发动需要3个红点，不算很多，下回合一般就用它来产出了。

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム，和BIG的效果一样，比BIG的登场点数多，而且基础攻击力也高，HP也够结实，发动消耗也低。



—— 行动卡 ——

死祟，行动卡中很优秀的，支付条件只是玩家100HP和1点，就可以让一个人物卡的攻击力提升300，建议卡组中放满。

ダークフォース，消耗3点就可以让一个人物卡回复300HP，并且提高300攻击力，非常实用，特别是对于类似BIG那种HP高的人物卡。

秘药之力，比死祟消耗多了一倍，但效果也多了一倍，用死祟想提高600攻击力需要两次，而且还要看抽卡的运气。用这个虽然消耗略大，但可以一次到位。

ファイト，ダークフォース的弱化版，但也算是比较实用的。

—— 反击卡 ——

インタビュー，消耗两点来提高一个人物500攻击力，虽然只能在攻击宣言时发动，但在攻击时这500能成为逆转的关键。

再说一下解除硬直相关的，解除硬直在对AI的战斗中不是很必要，但如果加入了这类卡片，在准备突击AI的时候会比较有效率，运气好的话可以把对方一回杀。

回复系卡片和直接对对手伤害系的卡片跟上面情况差不多，不过实际操作起来没有硬直系那么方便，基本是可有可无的。不过在对人的战斗中就比较重要了，毕竟每个玩家的HP就2000。

最后说一下抽卡包时的一些方法，在卡店可以买卡包或直接刮卡片，刮卡片比较累，这里不推荐。一般买完卡包后，不要在卡店抽，先存放起来，然后存档。随后在パックフォルダ菜单中抽卡，每个卡包中的卡片可以通过存档/读档来随机替换，估计设计パックフォルダ功能也是为了这一点。这样，想抽到自己想要的卡片就比较容易了。

由于游戏中没有设计WIFI，和别人对战的机会很少，AI的智商又太低，很多战术对AI的意义不大，导致好多卡的效果基本上就算废了，这点还是比较可惜的。

卡片战士系列回顾

SNK VS CAPCOM卡片战士

NGPC初代，名为SNK vs Capcom：Card Fighter's Clash（玩家简称做CFC），发售于1999年11月30日（美版），2000年8月3日，在日本以SNK Best版的名义重新发售。

本作分为SNK和Capcom两个版本发售，但区别甚微。每个版本各有四张独有的卡片（SNK版的四张卡片为Blue Mary、Mr Karate、Shiki(C)、Maxima；Capcom版则是Karin、Alex、Akira和Red Arremer）。在斗技场最终战结束后，就可以在NPC对战中随机得到这些独有卡片。

剧情方面非常简单，S公司和C公司联合发售了一套名为"SC Card Fighter's Calsh"的卡片对战游戏，一时间风靡全世界。为鼓励世界各地的爱好者们继续推进这股热潮，SC官方举办了一场竞技大赛，而玩家的任务，便是以一名新手的身份开始试练，最终在这场大赛中胜出。游戏分为5个区域，击败每个区域的冠军之后都可以得到一枚金币。收集齐5枚金币后，玩家就可以到Neo Geo大陆参加半决赛。在半决赛中连续击败3人后，再到Las Vegas与最终冠军对决，得到第六枚金币。剧情至此结束，接下来玩家可以通过继续虐待NPC来收集卡片，也可以使用NGPC的联机线与其他玩家对战。

●本作收集卡片的方法有如下几种：

1、与NPC对战。战胜普通NPC可得到3张卡片，战胜boss可得到5张。

2、卡片交换机。这种机器允许玩家用手中的10张D级卡或5张C级卡交换一张新卡，RP好的话，可以把手中的垃圾卡换成王者。当然也可能换来更垃圾的。

3、卡片交换屋。在这里可以用拥有的3张稀有度相同的卡片交换一张新卡。换到的卡一般都很不错。

●卡片收录：

本作的两个版本卡片内容基本一致，即240张角色卡（SNK卡和Capcom卡各120张，含8张独有卡）和60张Action卡，合计300张。卡片人物主要来自KOF、侍魂、饿狼传说、生化危机、洛克人、名将、Final Fight、街霸等游戏系列。

SNK VS CAPCOM卡片战士2

本系列在NGPC上的第二款作品名为SNK vs Capcom：Card Fighters 2 Expand Edition，2001年9月13日在日本发售。这次只有一个版本，没有再用两个版本骗钱。

●与前作相比，主要有如下改进和变动：

1、添加了124张新卡。

2、增加了Reaction卡（相当于DS版中的Counter卡）。

3、增强了游戏的平衡性（Reaction卡的出现使得平衡性得到很大提高）。

4、Capcom卡的卡片人物全部重新绘制。

5、可以与DC版SVC2进行联动(通关一次后)。

通常对战时，对战双方HP与前作相同，仍为2000点，但竞技场比赛中为3000点。

使用联机线和其他玩家对战时，可以自己选择体力上限，也可以由电脑对双方的卡组进行分析，然后分配给卡组较弱的玩家较多的体力。系统其它方面的内容与前作类似。

剧情发生于DS版中也有出现的CF高校（Card Fighter High School），玩家的目的是阻止怪盗Neo Mantle盗窃CF卡的罪恶计划。流程依旧是战斗、战斗、继续战斗。通关之后可以和女版Neo Mantle对战。

剧情模式中打败过的NPC都会被添加到Free Duel名单中。以后可以在Free Battle模式中快速进行对战。

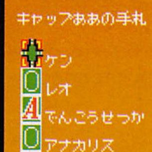
●卡片收录：

SNK卡160张，Capcom卡160张，Action卡64张，Reaction卡40张。共计424张。

主要角色依旧是那些老面孔。和DS版差不多。其实DS版也没多加多少卡片，而且数量比前作还少。









《SNK VS CAPCOM卡片战士DS》

开发者独家专访



请谈一下《SNK VS CAPCOM卡片战士DS》在NDS上开发的经过

——首先请对读者做一下自我介绍。

FALCOON: 在下曾经担任PS2上发售的《KOF极限冲击2》的监督，这次也是担当《SNK VS CAPCOM卡片战士DS》这款游戏的监督一职。我现在一直在监督《SNK VS CAPCOM卡片战士DS》这个游戏从游戏系统到画面的制作，几乎要管理全部方面。

——您自己也要亲自绘制画面吗？

FALCOON: 是的。我也会作为插画家参与一部分绘制，例如珍贵卡片的绘制。本作的珍贵可片由和公司关系很深的插画家绘制，在这其中有一部分是我绘制的。

——不过如果不是珍贵卡片，而是一般的卡片的话，还是采取统一设计吧？那么可以从珍贵卡片感受到设计者的鲜明的个性呢！

FALCOON: 是啊。卡片是分为普通卡片和珍贵卡片的。普通卡片的设计就是为了让谁看到都能认出这是那一位角色，对插画家的创造性有所抑制。于是在珍贵卡片上，给予插画家充分发挥的空间。

——《卡片战士》系列在过去NGPC上推出过两作，三个版本。1999年10月21日发售的《SNK VS CAPCOM激突卡片战士 SNK支持者版本》和《SNK VS CAPCOM激突卡片战士 CAPCOM支持者版本》，之后还在2001年9月13日发售了《SNK VS CAPCOM卡片战士2 EXPAND EDITION》。如今时隔5年，这次终于发售系列最新作，请务必谈谈这次在NDS上开发的经过。

FALCOON: 在制作《KOF 极限冲击2》的时候，公司就在筹划开发一款NDS上的游戏。如果要做的话做什么才好呢？我们开始进行讨论。我想到了NGPC上当时制作的《SNK VS CAPCOM激突卡片战士》这3款软件，现在觉得再试试看似乎很有希望能够比过去有所突破。

——该系列的NGPC版本的话题性、游戏性、画面等方面在当时都得到了很高的评价，那么这次打算做出什么样的新作呢？

FALCOON: 是啊！在游戏规则、角色大部分都已经成型的前提下，剩余可以挖掘的东西并不多。当初《卡片战士》系列本来有“3”“4”甚至更新的制作计划，但是因为硬件的寿命原因，只制作到“2”就完结了。于是后续计划也不得不封印起来。因此，我提出了“再一次在NDS上复活”，公司上层认可了我的提议。

——一开始就打算做成NDS游戏吗？

FALCOON: 是的。我很希望出在NDS上。

——作为NDS游戏就要遇到上下画面和触摸等要素。对于这方面的开发如何？

FALCOON: NGPC版的游戏在进行时总是要选择指令，然后再选择下一个分支指令，我感到十分的繁琐。所以我们可以充分利用触摸屏幕来进行操作，就可以一气呵成。触摸屏在游戏中的分量相当大。

——战斗的演出效果看来也非常精彩呢！

FALCOON: 这是因为前作的时候受到容量极大的限制，所以我们一直努力让玩过前作的人都感觉到“画面进化了！”这种强烈感觉。

游戏内容的专业操作祥解！

——故事并不是NGPC的延续，而是一个全新的故事。卡片战斗部分的基本系统继承了NGPC版本，并且进行了大幅加强。请问是这样吗？

FALCOON: 完全正确。卡片游戏在未来的发展路线恐怕还是在系统和规则上进行更深一步的复杂化。最初我们的目标就是吸引CAPCOM公司和我们公司游戏角色的FANS。他们之中大多数都是格斗游戏的玩家，所以也有一个悬念——他们会

不会接受卡片游戏这个对规则要求很高的游戏。当然，我们也会尽量的把游戏做得简单容易上手又保持了游戏性。这就是NDS上卡片游戏第一作的目标。如果能够吸引新的用户群，那就再好不过了。

——关于战斗规则，本来打算让这次的FALCOON先生来口头说明。但是因为官方网站上已经有了详细的介绍，有兴趣的玩家请去那里看看吧(笑)。

FALCOON: 请大家务必去看看。

卡片数量高达400张，《逆转裁判》的角色也会登场！

——众所周知这个游戏系列集合了SNK和CAPCOM两大游戏厂商的角色在同一舞台进行梦幻的演出，这也是最大卖点。那么开发期间最大难点是什么？CAPCOM那边的检查是不是很严格？

FALCOON: 老实说，真的很严格啊（苦笑）！这也是当然的，这么多传统的角色全部借给我们，我们也有很多不理解的部分……例如很多细节的设定。为了让游戏品质的上升才能，也需要CAPCOM公司同行们的各种修正。

——NGPC版本的时候角色还是大头的Q版，不过这次的设定接近了正常比例。但是反过来卡片角色不Q了，主角们却是Q版的漫画身材，这有什么用意么？

FALCOON: NGPC版本在提交设计书的时候就决定Q版了。不过这次决定采用正常比例的身材，让大家感觉到这是全新的作品。

——选择登场角色的时候是以什么标准进行的？格斗游戏的角色是主流以外，非格斗游戏的作品的角色也有加入的样子？

FALCOON: 选择的标准又很多，首先是受欢迎作品的主人公、女主人公、BOSS、劲敌等等，还有大受欢迎的其它著名角色，最后才是顾忌到卡片的能力。为了使游戏性提高，必须有各种各样能力不同的卡片出现才行。因此如果有个卡片的能力特别符合某个角色，我们就会采用这位角色作为这张卡片出现。

——前作发售距离现在已经5年了，NGPC版没有加入的作品这次也会新加入进去吧？比如：《逆转裁判》之类？

FALCOON: CAPCOM的同僚们也这么说过（笑）。刚开始CAPCOM那边跟我说不希望出现《逆转裁判》的角色呢！

——那么理由是什么？和这款游戏风格格格不入？

FALCOON: 理由是因为都是在NDS这个主机上展开的系列。制作之初向CAPCOM那边借来角色的时候，都会有一些不方便出现的作品和角色。不过我无论如何都希望本作游戏中出现“我有异议！”这句经典台词，在此基础上出现了一张卡片能力是“我有异议！你回到原来的位置！”，所以务必加入《逆转裁判》才行。后来CAPCOM那边就改口希望“只能让成步堂龙一这个主角登场！”。之后我通过各种方式又找到了《逆转裁判》的监督，最后得到了相当多的角色使用许可（笑）。

——有没有加入很独特的卡片？

FALCOON: NGPC版本格斗游戏类的任务非常多，于是这次加入了《生化危机》、《恶魔猎人》、《逆转裁判》等等，最近CAPCOM那边给了很多角色使用权。这样喜欢CAPCOM游戏的玩家们一定会很高兴的。

——SNK这边的作品呢？

FALCOON: 有最近的《KOF》新作、《KOF极限冲击》等等。前作登场的角色在这里会进化成新的形态再次出现。

——卡片打算区分为几个种类呢？

FALCOON: 就400张。其实还有想加入的卡片，不过如果现在就全部加入，那么2代就无法提升了吧？首先看看本作的情况，根据评价再考虑是否出续作。

——如果出续篇，会分为“CAPCOM版本”和“SNK版本”吗？

FALCOON: 是啊，如果得到允许的话（笑）。

——如果这样的话，那我希望本作能大卖！

FALCOON: 蒙您贵言。

——有SNK和CAPCOM大受欢迎的游戏里大量角色登场的游戏，再加上在NDS主机上的拓展。而且不喜欢去游戏中心打街机的新玩家层在NDS上不断增加。那么可以预见本作玩的人绝对不会少！

FALCOON：正是如此。现在我们要让新加入的，完全不知道《KOF》是什么的新玩家接受里面极具魅力的角色们，让他们在格斗游戏外也能继续延续。

——有没有会发布珍惜卡片的比赛活动？还是基本只是一个人游戏，卡片已经全部都定制好了？

FALCOON: 珍惜卡片的分配在道具设置阶段就做好了，本作即使不对战也能入手全部卡片，即使是一个人游戏也能做到100%卡片收集。

——请对本作的玩家说几句想说的话。

FALCOON: 我当然会说“请购买吧！”（笑）。我希望购买了这款游戏的人能够得到乐趣，我们就感到欣慰了。

——如果打算出续作的话会有什么打算？

FALCOON: 追加新系统和卡片，然后规则继续向复杂的方向进化。



本作的流程并不长，剧情也很简单，亮点在于小游戏的数量非常多，玩法也多种多样，而且小游戏的完成度关系到流程的推进。如果各位玩家遇到不知道怎样才能推进流程的情况，请稍安毋躁，将遇到的小游戏继续玩下去就可以了。本作的战斗系统是使用卡片的战斗，所有敌人都需要用卡片战斗来打败，下面就详细解说一下卡片战斗的规则。

所有卡片根据属性一共分为五类，以颜色来区分，红色是火属性卡片，黄色是光属性卡片，蓝色是水属性卡片，绿色是地属性卡片，灰色是无属性卡片。卡片左下角显示这张卡片的编号，五角星代表稀有程度，稀有程度关系到卡片收集的难度。卡片右下角写有表示卡片的颜色的英文单词，英文单词下如果有水晶图案，说明该卡片能够提供水晶能量（CP），红黄蓝绿四色卡片分别能够提供对应属性的水晶能量，灰色卡片不提供水晶能量。

每一张卡片的四边都有红黄蓝绿四个圆形图案，代表卡片的魔法阵，魔法阵里的剑盾标志分别代表攻击和防御。卡片上画有召唤兽的图案，并写有召唤兽的名字和招式，白色背景上的小字详细叙述了卡片的效果，小字左边的图案表示卡片为攻击性或者防御性卡片。以右图这张希瓦的卡片为例，这是一张水属性攻击卡片，能够提供蓝色水晶能量，卡片的效果是当自己的CP有两块蓝水晶时，能对对方造成5点伤害，如果CP不够，那么不造成任何伤害。卡片的附加效果是“冰冻”，下一回合对手受到的水属性伤害会加倍。

在进行卡片战斗之前，要先组合出自己的卡组，根据使用的卡组盒的不同，卡组中所能容纳卡片的数量也不同。做成卡组之后，与对方进行卡片战斗时，先从卡组中随机抽选三张作为手牌，每回合使用一张手牌，下回合开始前从卡组中随机抽出一张补充，保持手牌数量为三张。选定当回合想要使用的卡片后，用触笔点住卡片，向上划出去，通常情况下先选定卡片的一方为先攻，双方都选好卡片后，卡片上的召唤兽就会出现在上屏幕中，剪纸风格的召唤兽看起来都非常可爱。

先攻方的卡片上四个魔法阵里如果有剑标志，那么与对方卡片相同位置的魔法阵图案进行比较，如果对方卡片的相应位置没有剑或盾，那么攻击成功；如果对方卡片的相应位置有盾，则对方防御成功，先攻方的攻击一定会MISS；如果对方卡片的相应位置也是剑，则攻击成功率为二分之一，若能成功攻击，造成的伤害也为二分之一。先攻方攻击结束后，对方以同样的规则来判定攻击是否成功以及造成多少伤害。这是以双方卡片都为攻击性卡片为例，如果为防御性卡片，则魔法阵里没有剑标志，只有在受到攻击的情况下才能反击造成伤害，



否则不发动任何效果。

战斗卡片是本作的收集要素之一，有些战斗卡片能在地图上直接拿到，其它卡片必须通过与某些对手对战得到，或者玩小游戏得到。如果想收集全部的卡片，就必须将所有的小游戏玩到完美，各位收集爱好者努力吧！关于系统的介绍到此为止，下面是游戏的流程攻略。

一个阳光明媚的上午，白魔导叫小陆行鸟一起来读画册，刚读了两句，黑魔导带来一本从遥远东方弄到的珍贵画册给大家看。小陆行鸟解开了画册的封印，却不料这本书是大魔王变成的，虽然由于水晶的影响，大魔王没有恢复原来的样子，却把陆行鸟牧场的大家都吸进了书里。画册飞走的时候掉出一张卡片，里面蹦出肥陆行鸟，它说大家都被变成了卡片，救回大家的任务落在了小陆行鸟肩上。肥陆行鸟跟着黑魔导回去休息了，小陆行鸟在宿舍门口又找到了一张被气球吊起来的陆行鸟卡片，之前和白魔导一起读过的那本画册《仙人掌与乌龟》也掉在附近，小陆行鸟刚靠近画册就被吸了进去。



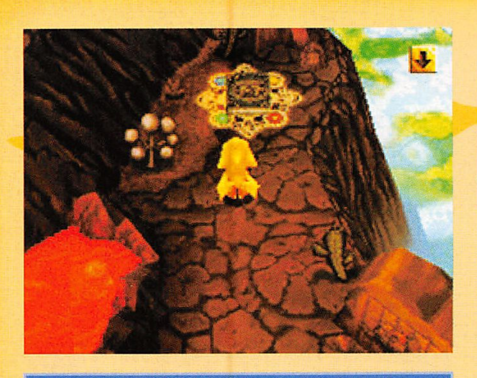
小游戏1：点住下屏幕里乌龟的头部调整前进方向，松开触笔时乌龟缩进壳里，不会受到落石的伤害，目标是前进到山顶。

小陆行鸟顺利通过画册里的小游戏Lv1之后，仙人掌跳了出来用刺扎破气球，小陆行鸟也重新回到画册外的世界，这样就又有一只陆行鸟伙伴被救了出来。白魔导猜想《仙人掌与乌龟》这本画册也具有魔力，可以用来与大魔王对抗，突然有一个自称伊尔莫的女人出现，警告白魔导和小陆行鸟不要继续破坏她的计划，并派出她手下的陆行鸟与小陆行鸟进入画册一决胜负。小陆行鸟获胜后伊尔莫暂时撤退了，大家在宿舍里讨论了一会儿以后，白魔导还想再看看那本画册，但是伊尔莫手下的陆行鸟却守在画册旁边不让别人碰。



小陆行鸟在广场发现了一红一绿两只陆行鸟，他们是伊尔莫的手下，小陆行鸟跟着他们走到了马格玛山，两只陆行鸟把石门锁了起来，小陆行鸟的力气不够撞开石门。回到广场后，黑魔导慌慌张张的找到小陆行鸟，他说肥陆行鸟晕倒了。原来肥陆行鸟是因为肚子饿才晕倒的，他想吃好吃的肉，但是其它陆行鸟都被抓走了，大家认为只能再试试借助画册的魔力来弄到肉。看守画册的陆行鸟刚好不在，小陆行鸟再次进入画册，画册的魔力实现了肥陆行鸟的愿望，变出了一大块好吃的肉，吃饱肚子的肥陆行鸟打坏了马格玛山的石门，还给了小陆行鸟秘密的虫眼镜，可以用来察看画册的秘密。小陆行鸟在马格玛山见到了红陆行鸟和绿陆行鸟，它们说大魔王想要使用马格玛山水晶的力量来恢复自己的样子，既然如此一定不能让大魔王得逞。小陆行鸟在山脚下发现了一本新的画册《泰伊与豆之树》。





小游戏2：调查马格玛山脚的带有雕刻的石头可以玩到，根据箭头指示的方向和数量找到下一块方格，用触笔连续点箭头指示的方格，直到找到皇冠。

小游戏3：用触笔在豆蔓上画出叶子来帮助小陆行鸟向高处跳，叶子越小弹性越大，可以通过调整叶子的角度来控制反弹的方向，直到上升到豆蔓顶端。

小游戏4：调查马格玛山第二层的乌龟壳可以玩到，在适当的时候点住乌龟壳进行刹车，避免乌龟掉下悬崖，注意距离指示牌一共有五个，200米、150米、100米、50米、20米，看到20米指示牌之后尽快点乌龟壳吧。

通过《泰坦与豆之树》小游戏Lv2之后，画册里的炸弹跳出来炸开了堵路的石头，白魔导赶来要求与小陆行鸟一起行动，两人被巨兽挡住了去路。突然出现的莫古利给了小陆行鸟练习卡组盒和一些卡片，并教会了小陆行鸟用卡片战斗的方法。在卡片战斗中打败巨兽之后，被魔王控制的巨兽恢复了正常，让开了路，而且还送给小陆行鸟一张卡片。莫古利把小陆行鸟的练习卡组盒换成了初级卡组盒，现在可以自由编辑卡组的卡片了，最多可以放入8张卡片。



小游戏5：调查马格玛山上西德制作的游戏机可以玩到，用触笔移走石块，让炸弹将蓝色水晶块全部炸掉，限时90秒。

小陆行鸟在马格玛山顶上找到了一张陆行鸟卡片，救出了同伴，山顶上还有一本画册《小丑陆行鸟》。伊尔莫用水晶的力量让熔岩剧烈活动起来，黑魔导赶来帮忙，用冰魔法解除了画册周围炽热的火焰，让小陆行鸟进入画册。

小游戏6：用虫眼镜在下屏幕搜索，找到隐藏在画面里的小丑陆行鸟，目标的颜色偏深，并且尾巴后面带着长长的火焰。

完成画册《小丑陆行鸟》的小游戏Lv3之后，天降大雨平息了熔岩的活动，马格玛山的水晶仍然还在，但是已经失去了光芒。水晶旁边的画册是《小丑陆行鸟》的第二册，通过里面的小游戏Lv3之后，凤凰以转生之炎恢复了火之水晶的光芒，凤凰希望小陆行鸟能够解放四大水晶的力量对抗大魔王。

小游戏7：在画面中央的水池中浸水变成水球，熄灭火焰得到金币，也可以用触笔双击对手进行攻击，抢夺对方的金币。



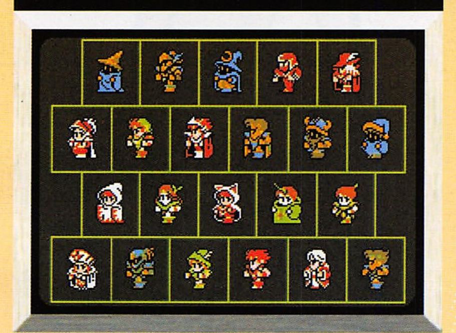
伊尔莫用黑水晶封印了火之水晶，大魔王利用火之水晶的力量变身为第二形态，小陆行鸟用卡片打败大魔王之后，大魔王又变回了画册的样子，带着手下们撤退了。小陆行鸟和白魔导黑魔导一起回到牧场，大家商量决定按照凤凰的指示去做，解放四大水晶的力量，白魔导让小陆行鸟先去东面的森林，她随后就到。在通往森林的路上，小陆行鸟发现一张掉落的陆行鸟卡片，这次救出的陆行鸟是在广场经营移动图书馆的，想要玩之前玩过的所有小游戏时

都可以找广场找他，他会把小陆行鸟传送到玩游戏的地方。

小游戏8：在广场左上方的游戏店里可以玩到,对着麦克风吹气,用吹箭射中桌面上来回弹跳的彩色小球,由于没有时间限制而吹箭数量有限,可以等到小球集中在中央时再发射。

小游戏9：同样在广场左上方的游戏店里可以玩到，上屏幕从右向左依次飞过一个小人，在下屏幕选择刚才飞过的小人，出现的小人都是FF系列里的各种职业，上屏幕画面可见部分会越来越小。





通往森林的路被一棵倒下的大树堵住了，凤凰用大火让树消失，并指引小陆行鸟前进。黑魔导追上了小陆行鸟，却被红绿陆行鸟袭击而石化，红陆行鸟还破坏了路上唯一的小木桥。好在小陆行鸟找到了画册《独角兽的乐队》，完成小游戏Lv2之后，乐队的音乐让森林入口处的大树露出树干的洞口。小陆行鸟在树洞里面找到了《泰坦与豆之树》的第二册，完成小游戏Lv1之后泰坦之怒移动了土地，现在不需要木桥也可以继续前进了。

白魔导用魔法让黑魔导恢复原状，伊尔莫和

小游戏10：调查森林里的章鱼怪后可以玩到，下屏幕画面分为9个格子，在章鱼怪吐出臭气之前点相应的格子打退它们，如果点到了炸弹就结束游戏。

小游戏11：记住乐队演奏所用的乐器，模仿乐队的演奏，点下屏幕的三种乐器图标让小陆行鸟移动过去，在该乐器演奏前移动过去即可。

小游戏12：用触笔在豆蔓上画出枯叶来调整小陆行鸟下落方向以取得金币，红色和蓝色带箭头的东西会影响下落速度，注意后面有泰坦在追，不能下落太慢。

土精灵挡住了小陆行鸟的去路，但是仅凭小陆行鸟拥有的初级卡组盒，土精灵不屑战斗。回到广场去找莫古利，他给了小陆行鸟专业卡组盒，现在最多可以放入15张卡片了，并且能记录6种卡组。打败土精灵之后，它送给小陆行鸟一张卡片，伊尔莫带着红绿陆行鸟撤退，大地神殿之前的沼泽都干涸了，不过通过旁边的画册《希瓦与伊弗里特》的小游戏Lv4之后，沼泽又重新充满水。

小游戏13：用触笔控制小陆行鸟移动,躲避冰球火球并接住掉下来的果实,可以飞起来接哦。

大地水晶旁边有《独角兽的乐队》第二册，完成小游戏Lv3之后独角兽解放了大地水晶的力量，但是伊尔莫和大魔王故伎重演，小陆行鸟也毫不客气地打败了大魔王的第三形态。大家回到宿舍进行作战会议，剩下的两个水晶应该一个在南面一个在西面，





如果想前往西面的机械塔，必须取得西德的帮助。白魔导用西德制造的通讯器呼叫西德，但是通讯器却发生了故障，在联络上西德之前，小陆行鸟只能先去南边的海底神殿了。

小游戏14：规则与之前的相同，但是乐器种类增加了一种，并且可以用触笔双击对手将其踢出乐器图标范围。

小游戏15：如果之前在玩《希瓦与伊弗里特》的小游戏时，伊弗里特用火焰除掉了森林北方破旧房屋门口的蜘蛛网，那么在房屋二楼可以玩到这个小游戏。将小刀插进罐子上的孔里，每次只有一个孔是正确的，插对之后能得到奖励的小刀继续玩。

小游戏16：跟南边海滩上的仙人掌对话后可以玩到，用触笔调整带有陆行鸟标志的物体，让反弹的仙人掌刺破水泡。

小陆行鸟在独角兽的庇护下进入了海底神殿，并且找到一张陆行鸟卡片救出了一只陆行鸟同伴，神殿右边的小岛上有《希瓦与伊弗里特》第二册，完成小游戏Lv3之后救出另一只陆行鸟同伴，去宿舍旁边的教室找它可以玩到小游戏，完成小游戏Lv4之后，希瓦将水冻结成冰铺出了一座桥。白魔导和黑魔导也来到神殿，红绿陆行鸟跑出来破坏冰桥，西德驾驶着飞空艇及时赶到，让大家上了飞空艇，原来西德的通讯器虽然故障了，不过他还是收到了联络。说话间飞空艇燃料用尽，迫降在马格玛山下，西德让小陆行鸟在他修理飞空艇期间去找能量贝，海底神殿里有画册《利维亚桑少年》，完成小游戏Lv3之后海底龙卷就会消失，游到20米以上的话就会出现取得附近能量贝的通路。

伊尔莫和她的手下已经先进入神殿了，通过

小游戏17：用触笔向上划动，让小陆行鸟飞起来吃到树上的果实。

小游戏18：找教室里的陆行鸟可以玩到，用给出的方块拼出陆行鸟回家的路，所有方块都必须用上。

小游戏19：用触笔摩擦下屏幕制造出水泡，让小陆行鸟上浮，什么都不做的话小陆行鸟会渐渐下沉，避开水里的障碍物向前游，要注意保持上下平衡，太高或者太低撞上石壁的话也算失误。

传送点组成的超小迷宫之后，小陆行鸟见到了拦路的水怪，照例用卡片战斗打败水怪，得到水怪赠送的卡片，而且它让开了路。水怪身后的画册是《三只小猪》，单人游戏取得40分以上的话神殿入口处的柱子会降下来，能拿到柱子上的能量贝，完成小游戏Lv3之后超小迷宫里堵路的墙壁倒塌，可以前往神殿深处。

水之水晶前面的画册是《利维亚桑少年》第二册，完成小游



小游戏20：与水怪前的青蛙对话可以玩到，用触笔拖曳荷叶，青蛙会自动跳到荷叶上，调整荷叶的位置让青蛙取得音符。

小游戏21：控制小陆行鸟飞到彩色方块的上空，落地上抓住方块起飞，将方块填进地上三个房子的轮廓里。

戏Lv3之后海里出现的大章鱼喷墨把伊尔莫手下的一只陆行鸟染黑了，完成小游戏Lv4之后，利维亚桑解放了水之水晶的力量。接下来出现的是之前已经经历过两次的事情，打败大魔王的第四形态，得到一个大能量贝。小陆行鸟将三个能量贝交给西德之后，西德驾驶飞空艇带着大家飞向西边的机械塔。

小游戏22：控制小陆行鸟捕捉漩涡里的黄金鱼，然后送到利维亚桑的头部附近让它吃鱼，一次最多能捕捉三条鱼，可以用触笔双击竞争对手进行攻击妨碍。

西德让飞空艇降落在机械塔下，塔门口有一张悬挂在气球上的卡片，机械塔一层的画册是《仙人掌与乌龟》第二册，单人游戏中三分钟内到达终点的话，仙人掌会发射刺弄破气球，可以看到卡片上的数字是39。通过小游戏Lv3后得到陆行鸟卡片，救出一只陆行鸟同伴，通过小游戏Lv4后地下的水喷涌出来，让控制阶梯的机械变成了废铁，小陆行鸟乘坐电梯登上了机械塔的第三层。

小游戏23：用触笔控制乌龟的方向，顺着水漂向终点去救落水的仙人掌，松开触笔的话乌龟会缩进壳里，速度上升。

第三层有画册《小红帽陆行鸟》，通过小游戏Lv3后雷电破坏了机械，可以回到二层去读另一本画册。伊尔莫这次操纵铁巨人与小陆行鸟战斗，卡片战斗取胜后获得一张新的卡片，并且可以读画册《三只小猪》第二册。通过小游戏Lv2之后，机械塔第一层会出现西德制作的游戏机。通过小游戏Lv3之后，塔外的一堆枯草被火焰烧尽，露出一张蓝色卡片，上面的数字是62，通过小游戏Lv4后机械塔里大钟的钟摆折断。本层还有一张黄色卡片，上面的数字是20。

第四层有一扇带有密码锁的铁门，按照颜色依次输入三张卡片上的数字622039就能开启。机械塔顶层的画册是《小红帽陆行鸟》第二册，

小游戏24：用触笔控制小陆行鸟走向房屋，途中如果碰到闪电的话就会回到最近的一个红旗标志处。

小游戏25：控制小陆行鸟在地图上跑动,躲避菜刀王的追杀,双击对手可以将其踢向一边。

小游戏26：在机械塔第一层出现的西德制作的游戏机上可以玩到，用触笔点冲向墙壁的陆行鸟。

小游戏27：与机械塔第四层的眼球怪对话可以玩到，用触笔点中屏幕上飞过的眼球怪，像打靶一样点到不同的环数得分不同。

通过小游戏Lv2之后，森林北方的破屋里会出现一本日记，通过小游戏Lv3之后拉穆解放了光之水晶的力量。大魔王吸收了水晶的力量之后变成了最终形态，打败他之后大魔王居然得意地放声大笑，由于小陆行鸟四次战胜大魔王，反而使帮助大魔王彻底摆脱了水晶的封印，而伊尔莫是被大魔王利用黑水晶操纵的，她本不想为大魔王效力。如果大魔王找到肉身的话就会完全复活，大家一致决定必须阻止大魔王。

小游戏28：控制小陆行鸟躲避拉穆发射的闪电，双击对手可以进行踢飞攻击。

广场上出现了黑水晶，小陆行鸟通过黑水晶来到了暗之世界,进入了封印大魔王的画册《四个水晶》，伊尔莫身边的黑色陆行鸟也赶来帮忙,两只陆行鸟一起用四色水晶再次封印了大魔王,就这样，世界恢复了原来的祥和安宁。伊尔莫带着黑色陆行鸟离开了这里，临走前不忘跟帮助了她的所有人道谢，其实她是个不错的人。

小游戏29：控制小陆行鸟击打水晶攻击大魔王的眼睛，黑色陆行鸟会提供帮助，如果水晶打到了伊尔莫则会减少血量，两只陆行鸟站得很近时能蓄力击出水晶。

又是一个阳光明媚的上午，白魔导和陆行鸟们一同读起了画册，黑魔导又不知从哪找来了一本珍贵的画册，小陆行鸟一把抢过画册，不顾黑魔导的大声喊叫，越跑越远……

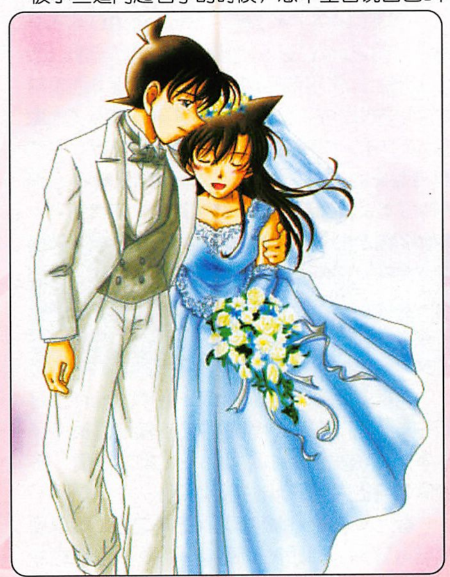
看完非常漫长的制作人员名单之后，可以读档进入游戏，随便挑战各种小游戏，也能找各处的对手反复进行卡片战斗，祝各位玩得愉快。





《名侦探柯南》已经连载十周年了，剧场版也按照每年一部的惯例推出，究竟工藤新一什么时候才能恢复本来的样子，也许青山刚昌也没有想好该为故事设计一个怎样的结局，本期就来谈论一下柯南吧。

在400多集TV版动画的最开头，工藤新一与小兰去游乐园约会，却撞见了不该看到的一幕，结果被人打昏，如果对方没有突发奇想让他吃下毒药而是直接一枪打死的话，也许故事的主角应该改成关西高中生名侦探服部平次了。变小的新一被小兰追问起名字的时候，急中生智说自己叫江户川柯南，他之所以会想到这个名字，是因为当时旁边的书架上正好放着江户川乱步和柯南·道尔的小说。



↑一张不错的同人图，穿着婚纱的小兰看起来真幸福。

江户川乱步是何许人也？听说过他的人肯定要比知道柯南·道尔的人少得多，江户川乱步是日本最有名的侦探小说家，是日本推理小说“本格派”的创始人，被日本文坛誉为“侦探推理小说之父”，他笔下的名侦探小五郎是日本家喻户晓的人物——这里的小五郎可不是动画里那个毛利小五郎，而是明智小五郎。1954年日本设立了江户川乱步侦探小说奖，奖品是一座福尔摩斯像，他的代表作《黄金假面人》、《白发鬼》、《心理测试》、《D坡杀人案》等小说我都看过，作品风格略有点诡异，但人物描写非常细致，我很喜欢。

江户川乱步的本名当然不是江户川乱步，他是因为深受埃德加·爱伦·坡的影响，才为自己取了这样一个笔名，两人的名字发音非常相近，江户川乱步为Edokawa Ranfu，埃德加·爱伦·坡为Edgar Allan Poe。埃德加·爱伦·坡是美国文坛上的一位伟大作家，他的推理和恐怖小说最广为人知，但他最得意的是自己写的诗，我看过他的短篇小说《过早的埋葬》、《黑猫》等，感觉风格很多变，诡异的部分比江户川乱步的作品更甚。推荐各位喜欢看侦探推理小说的朋友看看这两位作家的作品。

提起柯南·道尔，大部分人马上会想到另一个名字——夏洛克·福尔摩斯，由于福尔摩斯系列小说的对主角的成功塑造，柯南·道尔成为侦

探小说历史上最重要的作家之一。柯南·道尔一共写过60个关于福尔摩斯的故事，包括56部短篇小说和4部中篇小说，大多以华生医生叙述的形式写作，《血字的研究》、《四个签名》、《巴斯克维尔的猎犬》等小说的名字还在柯南TV版中出现过。当柯南参加福尔摩斯小说爱好者聚会的时候，当众人得知他的名字之后都为之侧目，可见柯南·道尔和他的作品有多大的影响力了。

另一个由于服下了APTX4869而变小的人是这种毒药的研究者宫野志保，她为自己取的化名是灰原哀，而这个名字则是由两位女性侦探的名字变化而来。女侦探寇蒂莉亚·葛蕾的姓氏Gray意为灰色的，就是小哀姓氏的“灰”字来源，某位作家笔下的女侦探的渥修斯基喜欢用V.I.作为自己的签名，“哀”字来源于字母I。关于渥修斯基的小说我没有看过，无法进一步提供更详细的资料了。

我虽然早就不追TV版动画看了，不过每年一部的剧场版和新春特别篇还是会看的，柯南每次介绍说知道他真实身份的只有六个人，分别是他的父母、阿笠博士、灰原哀、服部平次和怪盗基德，不过我认为毛利小五郎也应该知道。虽然毛利小五郎平时表现得很愚笨，但好歹也是曾经当过警察的人，如果真的是个笨蛋的话，他的侦探事务所早该经营不下去了，所以毛利小五郎至少具备一定的刑侦和推理能力。柯南每次都用手表麻醉枪让毛利小五郎陷入昏睡，然后自己完成案件的推理，就算毛利小五郎再笨也不可能不怀疑其中有蹊跷，再加上柯南经常敏锐地发现一些细枝末节，并且故意制造提示，毛利小五郎不可能没有注意到这一点。从柯南来到侦探事务所之后，毛利小五郎就开始出名起来，通过简单的联想就能想到这个小孩子非同一般，再加上工藤新一的突然失踪，毛利小五郎很容易得出柯南就是失踪



↑常出场人物全家福,注意看每个人的表情,都非常生动。

的工藤新一这样的结论。既然柯南就是新一，他为什么不表明身份，这一点也很容易想到，毛利小五郎曾经当过警察，当然知道Need not to know这样一句专用语，所以也肯定明白新一一定是遇到了非常凶险的事情，如果表露身份会牵扯到周围的人。在这种情况下，毛利小五郎自然不会揭破柯南，而且继续当名侦探还能比较轻松的赚钱养家呢。

上述的六个人里面，新一最应该感谢基德，如果不是基德帮新一掩护，他的身份大概早就败露了。在剧场版《世纪末的魔术师》结尾，小兰追问柯南的时候，基德扮成新一的样子来为柯南解围，虽然他说是为了报答两人救了那只鸽子，新一和基德应该两不相欠，但是基德给予的帮助显然是关键性的。在最新剧场版《侦探们的镇魂歌》中，基德还帮助柯南完成解谜，然后解决掉一个追击柯南的杀手，并且将落水的柯南救了起来，最后还处理了遗漏了的炸弹。哦，对了，剧场版《银翼的魔术师》中基德还引导客机安全降落，这么说来他救了新一不止一次呢。

虽然我现在已经不是小孩子了，不过仍然喜欢看《名侦探柯南》，愿这个身体虽小但头脑灵



→黑暗组织的成员都异常危险而狡猾，柯南数次身陷险境。

《名侦探柯南》TV版动画OP1《转动命运之轮》

运命のル–レット回して	转动命运之轮
ずっと 君を见ていた	永远注视着你
何故なの こんなに 幸せなのに	为什么在这样的幸福中
水平线を见ると 哀しくなる	看见地平线仍会心生悲喜
あの顷の自分を远くで见ている そんな感じ	就像远远地看着从前的自己
运命のル–レット回して	转动命运之轮
アレコレ深く考えるのはMystery	越想越像个不解之谜
ほら 运命の人はそこにいる	看，注定的人就在那里
ずっと 君を见ていた	永远注视着你
星空を见上げて 笑颜ひとつで	仰望星空 流露笑脸
この高い所からでも 飞べそうじゃん	真想从高处飞奔而去
スピ–ド 上げ 望远镜を 见いたら	加快速度 用望远镜眺望
未来が见えるよ	能看得见未来
运命のル–レット回して	转动命运之轮
何处に行けば 想い出に会える?	哪里能找到思念
青い地球の ちっぽけな二人は	蓝色的地球上 小小的我们
今も 进化し续ける	现在仍然不断进化
运命のル–レット回して	转动命运之轮
旅立つ时の翼はbravely	张开勇气的翅膀
ほら どんな时も 幸运は待ってる	看，无论何时幸运都在等着你
ずっと 君を见ていた	永远注视着你
ずっと 君を见ていた	永远注视着你

《名侦探柯南》的各种壁纸大家见得多了，海报却比较少见吧，下面这些是从第一部到第十部剧场版的宣传海报，就海报设计来说，我个人最喜欢《世纪末的魔术师》，如果说剧情的话，最喜欢《通往天国的倒数计时》，剧场版主题曲当中最喜欢的是《迷宫的十字路口》的那首，你呢？



引爆摩天楼



第十四个目标



世纪末的魔术师



瞳孔中的暗杀者



通往天国的倒数计时



贝克街的亡灵



迷宫的十字路口



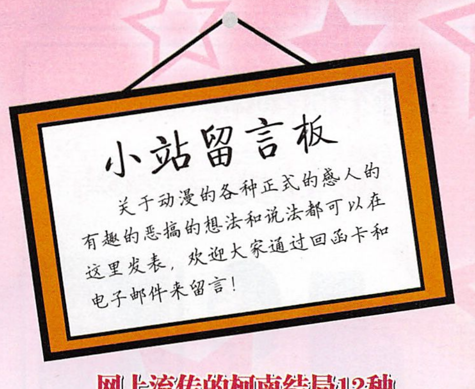
银翼的魔术师



水平线上的阴谋



侦探们的镇魂歌



网上流传的柯南结局12种

1、柯南终于打败黑暗组织并找到恢复身体的方法，与小兰共结连理。后来两人有了爱情的结晶——一个男孩，取名为工藤柯南。

2、柯南终于打败黑暗组织并找到恢复身体的方法，但小哀在与黑暗组织的决战中为掩护新一不幸被琴酒枪杀。新一与小兰共结连理，后来两人有了爱情的结晶——一个女孩，取名为工藤志保。

3、在与黑暗组织的决战中，小兰不幸……志保和新一远走高飞。

4、柯南终于打败黑暗组织并找到恢复身体的方法，但毛利小五郎在与黑暗组织的决战中壮烈牺牲。新一继承了毛利侦探事务所，与小兰共结连理并改名为毛利新一，后来与小兰有了爱情的结晶——一个女孩，取名为毛利洋子。

5、小兰知道了柯南的真实身份后恼羞成怒，用空手道修理柯南，结果用力过猛酿成无法挽回的悲剧……

6、全体被黑暗组织抓住后乱枪扫射。

7、全体被黑暗组织抓住后捆住手脚丢到海里喂鲨鱼。

8、柯南终于打败黑暗组织并找到恢复身体的方法，但在新一向小兰告白前夕，小兰遭遇车祸……

9、柯南在与黑暗组织的决战中和琴酒同归于尽。

10、打败黑暗组织后，柯南没能变回来，向小兰表白身份后，两人移居美国治疗柯南的侏儒症。

11、柯南终于打败黑暗组织并找到恢复身体的方法，但小哀因嫉妒用APTX4869给小兰投毒，并毁掉了解药逃走，新一只好服下最后一颗APTX4869，又变回了柯南。

12、柯南终于打败黑暗组织，但却无法再恢复成工藤新一，向小兰说明一切后，两人洒泪分手……几天之后柯南的班上转来一个很可爱的小女孩，柯南看到她时一下子惊呆了（你知道是谁了吧）。女孩微笑着对柯南说：“我会永远和你在一起，你再也赖不掉了！”若干年之后在夏威夷的海滩上出现了一对年轻的情侣……

暗凌对以上结局的个人感想：结局1毫无亮点可言，属于皆大欢喜的平庸结局，不管是青山刚昌还是读者大概都不会对此满意。结局2和结局3分别代表了兰派和哀派的想法，不管是哪个人牺牲了，相信新一会遗憾终生。结局4里就算毛利小五郎是为了救新一而牺牲，恐怕新一的老爸老妈也不会愿意让儿子入赘毛利家。结局567纯属恶搞，不过结局5编得很有意思，小兰以前曾经拉着柯南一起泡温泉，如果小兰想起这件事情，恼羞成怒的可能性绝对是100%啊！结局89类似常见的韩剧结局，让主角死亡来骗人眼泪。结局10里新一的“侏儒征”恐怕是治不好了，就算移居美国也未见得能找到与小哀不相上下的医生，个人认为恢复原样（非暂时性的）只能靠小哀研究出解药。结局11和结局12对新一和小兰来说比较理想，不过结局11里小哀的嫉妒投毒破坏了结局的和谐性，以小哀的性格来看，她不会做这种损人不利己的事情。

柯南·道尔的推理笑话

举世闻名的《福尔摩斯探案集》一书的作者柯南·道尔，有一次在巴黎叫了一辆出租马车，他先把旅行包扔进了车里，然后爬上了车。但还没有等他开口，赶车人就说：“柯南·道尔先生，您上哪儿去？”

“你认识我？”作家有点诧异地问。

“不，从来没见过。”

“那你怎么知道我是柯南·道尔呢？”

“这个，”赶车人说，“我在报纸上看到你在法国南部度假的消息，看到你是从马赛开来的一列火车上下来的；我注意到你的皮肤黝黑，这说明你在阳光充足的地方至少呆了一个多星期；我从你右手手指上的墨水渍来推断，你肯定是一位作家；另外，你还具有外科医生那种敏锐的目光，并穿着英国式样的服装。我认为你肯定就是柯南·道尔！”

柯南·道尔大吃一惊：“既然你能从所有这些细微的观察中认出我来，那么你和福尔摩斯也不相上下了。”

“还有，”赶车人说，“还有一个小小的事实。”

“什么事实？”

“旅行包上写有你的名字。”

不是所有童话都有完美乐章



文/绫小路义行

人们提到“音大”这个词所产生的联想，无一不是穿着白衬衫黑裤子的王子，敞着故意没扣上面两颗扣子的领口，露出斯文但绝对健硕的胸肌；撑着洋伞背着提琴的柔弱公主，坐在私家房车里姗姗地来到校门口，在一声“早啊，莫扎特”的问候里，与王子邂逅再邂逅，不断地编织出激动人心的浪漫乐章。

是啊，这就是音大，就算第二音乐室里没有藏着自恋败家的男公关部成员，就算学校里没有三个以侦探为名实则到处偷（罗莉）心留(御姐）情的小正太，就算上翠花的酸菜没有跟四个自以为警察胜于一切道歉的男人交往（“你的期末考试怎么又考了倒数第一名？！”“妈妈，警察！”“找打！！”），音大也还是音大，始终洋溢着古典的氛围散发着浪漫的气息，理所当然地连浇花的园丁老头也会在休息的时候拉上一曲小提琴，随之那与他偷情的清洁工老太就会优雅地跳着天鹅湖完美地擦着玻璃。

至少，在千秋真一遭遇到野田妹之前，这所有关于音大的幻想，都还保留着原味，没有丝毫改变。

作为男一号的千秋真一，有着足以成为所有女性憧憬对象的一切优越条件：相貌俊美，气质儒雅，家庭富裕，两块胸肌加六块腹肌（算你便宜点，五块五一斤还白送你二两五花肉……）。外在优秀的男人通常都会遭到同性对手以“金玉其外，败絮其中”的恶毒中伤。可我们的千秋王子，一不抽烟，二不酗酒，三不赌博，更不会变态地以收集女性内衣为乐，即使看到蟑螂也能泰然处之从容应对——这样的男人不要说是人间少有，就连天堂也是万年难得一个（你见过两块胸肌加六块腹肌的天使么）。在看惯了2006秋番的一票夜神月鲁路修式腹黑角色后，想着这千秋真一倘若不变态杀人或者复仇心切，还真平白糟蹋了如此完美的外表和人格——还是那句话，没遇到野田妹之前，什么看着都很美，直到野田妹的出现，所有对于扭曲人格有着偏执的观众才恍然大悟：原来“糟蹋”是一定的，只是“糟蹋”了千秋的不是监督，而是野田妹。

监督和野田妹，你们俩都是禽兽！（泪奔）

出身于音乐世家的千秋真一，由于幼年时经历过一场有惊无险的飞行事故，从此对飞机产生了严重的心理阴影——“闻机色变”（同人女你们在那边暧昧地笑着什么？！），然而，出于对音乐的热爱，他依然成为了音乐大学里最顶尖的学生，就读于钢琴系，动辄就以晴天霹雳一般的琴声引起一票女粉丝的尖叫。

一个人太完美，上天就注定让他在其它地方遭遇挫折，以平衡我等小市民心中不断燃烧的嫉妒火焰。一心想转学进指挥系的千秋，却一再遭到该系老师的反对。理由是“你不是因为热爱钢琴才加入钢琴系的吗？”，而千秋的回答则是“因为钢琴是我所有乐器中最弱的一项，



所以我才在钢琴系磨练自己的技艺，现在已经没有必要了”——一句话真是要让那些从小被父母逼着练钢琴，长大最终还是把手指荒废在电脑键盘上的上班族生生要把钢琴吞下去。而在被多年的女友彩子抛弃之后，千秋在“因为无法坐飞机，所以无法出国深造”“因为导师对我有意见，所以无法转系”“因为别人比我更有才华，所以彩子会移情别恋”“因为忘了在第三十分钟的时候加胡椒粉，所以法式蘑菇菠菜汤做失败了”（……）的多重打击下，千秋终于醉倒在自家公寓的门口。

举凡三流小说的情节里，美男醉倒路边一定不会遭遇好事。不是被眼镜大叔拣回去做零号机驾驶员，就是被眼镜大叔捆绑着玩女王皮鞭的游戏，再要么就会被眼镜大叔逼着成为招牌男公关，或者眼镜大叔微微一笑，给你一支手电筒就让你变身去拯救世界——你问我为什么总对眼镜大叔有执念？都说了是三流小说的情节了，请尽管把你所憎恶的人往故事里丢，让他永不超生吧！（XX：真是可怕的怨念……）于是当千秋醒来的时候，他没有发现身上的衣服有被撕扯过的痕迹，却发现自己是被丢在了垃圾堆里，苍蝇和蟑螂在身边毫不避嫌地亲热着，泡面碗里浸泡着的内衣上也长满了看起来十分可口的蘑菇。

生活在这个人间地狱里，却处之泰然并流畅地弹着钢琴的少女，叫做野田惠。她从来也不避讳自己对千秋的爱慕，还乘千秋的头脑兀自发昏的时候，冲他展露了衬托在垃圾堆里的笑容。于是我们清楚地知道：灰姑娘的故事是真实存在的，只是这灰姑娘企图在垃圾堆里玷污王子的戏码，不仅有点低级下流，还有点血腥恐怖的色彩。

然而噩梦才刚刚开始，这个野田妹并不只是在路上随便一逛，就拣到个美男带回家而已（我就遇不到这么好的事！气！），二人公寓就在隔壁的设定随便摆到哪本少女漫画里，都是典型的“呀！隔壁的XX在洗澡时晕倒了，我要去救她！”“哦！是隔壁的OO你救了我呀，作为报答，你晚上就不用回去了啊！”之类充满了无限暧昧气氛的戏码（这都什么乱七八糟的……），然而当千秋和野田妹住在左邻右舍（无条件地想到了某两个前两年还四处办演唱会骗钱的大叔……可惜都不戴眼镜），在撇除了音乐题材为前提之后，发生在二人之间的故事就只剩下“爱慕与反爱慕”“偷窥与反偷窥”“偷内裤与反偷内裤”的战争——当然，这灰姑娘“霸王硬上弓”王子的剧情始终要引起女粉丝怨念的，而这王子除了音乐才华横溢家事料理全能之外，反抗来敌时出手狠毒的刽子手式手法也多少让剧情走入了旁门左道——王子殴打灰姑娘，你说这故事邪门不邪门？

“交响乐”对于我等凡夫俗子来说，永远是一个高不可攀的艺术领域。听惯了平井坚大家爱，一见幸田来未在MTV里大扭臀部就兴奋的流行音乐爱好者自然无法享受到贝多芬的美妙，而那些在地铁里抱着PSP听叶加濑太郎并扬言自己喜爱交响乐的家伙们——喂，你们分明就是只喜欢FF12的OTAKU好不好？！就在凡夫俗子“自甘堕落”地决定在流行音乐会沉沦下去，并清一色地认为交响乐理应高雅高贵高人一等的时候，休德列杰曼大师来到了我们的眼前。



之前说了，既然我们这等只有在披着“偶像剧呀”“青春偶像剧呀”“俊男美女的青春偶像剧呀”“俊男们相爱于是美女们互相残杀的青春偶像剧呀”（……）的华丽外衣下才会关注交响乐的市井平民，是无法弄清楚长号小号之间的区别（“长号，它比小号长，所以叫长号。”“……”），因此只要不是叫杰克露丝爱德华日番谷冬狮郎的外国人，以超过五个字的名字出现在我们面前的时候，就算是神棍我们也会笃信不疑地将他以“大师”的身份膜拜下去。休德列杰曼就是个活生生的例子。

即使名号耸动贵为交响乐指挥界的“四大天王”（姑且可以这么平易近人地解释），但休德列杰曼除了有一个很像刘德华的鹰鼻之外，其它言行完全没有一个身为天王应有的风范。色胆包天，言行粗俗，答应收千秋为徒的条件也是野田妹的一个吻（连垃圾女都不放过，果然是禽兽！），无论怎么看，这个休德列杰曼都像是一个披着假发满口奇怪德文的日本怪叔叔

（就日剧版的演员来看，也的确如此）。不过这个怪叔叔偶尔也有清新的时候，他拿着指挥棒的身影威严不可侵犯，而他所指挥出来的交响乐更是有着能让听众看见上帝的美妙感染力（是的是的，我睡得很沉……）。在他的一手策划之下，由他所指挥的第一流学生组成的A乐团，与千秋所指挥的，完全是三流学生组成的S乐团进行了一场声势浩大的演奏对决。

不过看惯了《少年JUMP》热血漫画的读者，又怎会被这披上了少女漫画外衣的俗套设定所蒙蔽？！就像吊车尾的忍者迟早有一天会成为火影，白痴的橡皮船长终究会当上海贼王一样，我们的千秋王子将带领着三流乐队成为那……那……交响乐之星？完了，这名字一听就没什么气势，少女漫画到底还是少女漫画呀……

峰龙太郎与三木清良这一对情侣的诞生，多少是有点出人意料的。原本漫画的主题是在于“看王子如何殴打完灰姑娘后，灰姑娘契而不舍地纠缠王子，王子最终放弃挣扎乖乖就范”的童话故事上的（不如说是恐怖故事……），就算有小峰这个将小提琴曲拉成摇滚乐的疯子存在，最多也不过是被多事的同人女怂恿成为痴爱王子的仙女（于是仙女变了辆南瓜车，将灰姑娘押解向远方…）。然而这个自信永远比技术高的白痴，硬是自我陶醉地成为了S乐团的首席。然而在见识到原本是A乐团首席的清良的高超演奏技艺后，彻底折服在了这个女生的……呃……石榴裙下。然而由于生平第一次落枕而导致小提琴大赛时发挥失常（“衰”字怎么写知道吧？），只取得第二名的成绩令导师失望而变得郁郁寡欢的清良（我绝对没有想叙述女学生爱上有家室的中年老师这种不良剧情的意思），再一次被乘虚而入的小峰得了便宜，先是“温柔体贴”的小峰为失落沮丧的清良送上一罐饮料，接下去的画面就直接切换到电闪雷鸣的旅馆内，清良披着被单满足地抽烟——递饮料的那个画面我分明定格仔细看了三回，是咖啡不是啤酒好么！这摆明了郎有情妾有意的情节非得找个三流借口来遮掩，不管是漫画作者还是日剧监督也太不厚道了点！

真澄这一角色的出现，分明是为了满足同人女日益旺盛的需求而刻意安插的角色。不管从名字上还是从打扮上，分明都是个女生的真澄，却在可爱漂亮的小碎花裙子上，安装了一个留着爆炸头八字胡的师爷脸——这种视觉上的强烈冲击力更在随后他举着槌子使劲敲大鼓边唱“千秋千秋我爱你，就像老鼠爱大米”的画面浮现时，在观众和读者心底蒙上了挥之不去的阴影。由于在刚入学时曾受过千秋的帮助而对他产生了倾慕之情，真澄与野田妹的关系就完全属于那种“明着好姐妹，暗着抢男人”的亦敌亦友。不过即使在外表上完全违背了攻或受“必须美型”的先决前提，真澄在个性上的出彩，也令他成为了继野田妹之后乐团里又一个总能在紧张情绪蔓延时缓解气氛的吉祥物式角色。

在得知了千秋真一是因为幼年乘飞机时目睹空难中一名老先生发病去世的经过，继而造成了心理阴影的事实真相之后，已经逐渐爱上千秋的野田妹决心采用催眠的方式令他忘记飞机恐惧症，以完成千秋一心想出国深造的梦想。在利用怀表催眠术成功地令千秋进入意识上的深层睡眠后，对于野田妹来说，这段灰姑娘与白马王子的童话故事理应就此告一段落——乘着熟睡之际却不强行占有“学长那闪着光芒的肉体”，实在是不太像她平时的作风。而居然能乘洗澡时偷窥幸而发现了晕倒在浴缸里的千秋，野田妹的行径倒也着实让人跌破眼镜。好在童话从来都不会草草结束，就好像丑小鸭绝对不



会怀上流氓公鹅的蛋，而拇指姑娘也不可能嫁给癞蛤蟆王子一样，在千秋终于克服飞机恐惧症来到休德列杰曼身边的时候，他惊奇地发现，对所谓世界顶尖交响音乐的感悟竟然无所作为。而另一方面，在领悟了被“她长相可爱性格又好举止得体说话都用敬语”的假象所蒙蔽因此深深爱上她的某单簧管贵公子口中的对于音乐的理解之后，野田妹终于决定不再逃避对于音乐更高境界的追求，而将旺盛的精力转向为了追上千秋的脚步而不懈发奋努力的理想中——这情节，终于开始火影了……

二之宫知子的《交响情人梦》在国内也许比不过《花样男子》（就是所谓的“流星花园”）的人气，然而在日本，它却是单行本销售超过1800万册的超人气少女漫画。

说是少女漫画，却也不够准确。尽管依旧在主题上俗套地紧扣着少男少女的爱情作为主线，然而专业级的音乐涵养和对于交响乐深入浅出的描绘，都为这部作品披上了高雅的格调。同时，其轻松幽默的画风令男性读者也能从剧情中享受到无尽的乐趣。



近两年来日剧市场萎缩，加上缺乏优秀剧本，作品质量不断下降，改编漫画也就成了日剧界近期风行的路线。《交响情人梦》年末岁初时日剧、动画、游戏三拳齐出，证明了这部作品具备的坚实的受众基础和超强的人气口碑。尤其是动画版开播搭配DS游戏上市，在ACG界掀起了高雅艺术的普及风潮。至于日剧版里玉木宏和上野树里等人完美继承漫画的夸张爆笑式演出，更是让漫画原作的神髓得以延伸，成了2006年末到2007年初最受关注的作品之一。

DS版《交响情人梦》是一款以AVG为主，融合音乐演奏模式的新形态休闲游戏。AVG方面完整继承了漫画的剧情，以文字搭配CG的方式陆续重现漫画里的经典场景和对白，而在必不可少的“音乐演奏模式”中，玩家将扮演千秋真一，以



乐队指挥的方式引导乐队将古典名曲演奏出来。这一模式的游戏类型与《应援团》十分类似，上屏展示千秋优雅的指挥身姿，下屏则活用了触摸屏的优点，以触笔根据节拍来点击不断出现的音符，在优美的音乐中将娱乐性发挥出来。

日本方面的数据显示，自《交响情人梦》漫画连载以来，日本年轻人群中对古典音乐和交响乐产生兴趣的人群数量呈现递增趋势，日剧版《交响情人梦》开播后，这一数字更是比往年有了18%的上涨，甚至连莫扎特贝多芬等人的古典乐CD也一时间成了音像店里的抢手货。为此，日本古典乐界欣喜地称赞二之宫知子是一位将高雅艺术大力普及到年轻人族群里的优秀漫画家（之前获得类似评价的，是将围棋迅速普及开来的漫画家小畑健）。而 DS版《交响情人梦》游戏还没正式发售，在相关网站的预约名单里，其预约量就达到了同类型作品中的最高记录。可见无论是漫画还是日剧，又或者是游戏，《交响情人梦》都释放出了无与伦比的魅力，吸引越来越多的人从肤浅的认识开始接触古典音乐和交响乐的艺术世界，并不断地走向精深，陶冶着自己的审美情操。

王子与灰姑娘的喜剧如今还没有落幕，一心单恋着王子的灰姑娘依旧毫无出息地整天就知道抢别人的午餐便当，依旧没有尊严地沉浸在“我是千秋学长的妻子”的美妙幻想中，依旧死皮赖脸地一边被无数次PIA飞一边无数次地发出奇怪叫声又再度杀回来，而王子殿下似乎仍然高贵仍然俊朗仍然才华横溢——只是这场盛大的童话眼见着越来越不高不可攀，越来越散发着我们习以为常的生活气息，就像是发生在我们身边的故事一样，在一曲曲荡气回肠的大型音乐演奏中，将我们的微笑和泪水悉数珍藏，变成了2007年初最温馨的一段回忆。

王子还在殴打灰姑娘，而灰姑娘倒也甘愿在不断偷窥王子洗澡中不断地被殴打——哦，这可不是一个关于变态的故事，而是一段动人的爱情新篇章。



1954年1月6日出生于日本兵库县洲本市（淡路岛）。
1972年早稻田大学文学部毕业。
1985年创立了Armor Project。

堀井雄二是日本国民级游戏大作《勇者斗恶龙》的创造者，奠定了正统RPG的形式根基。直到现在，正统RPG依然是家用游戏市场上的中流砥柱，这与堀井的功绩密不可分。在《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》正式宣布登陆NDS之际，让我们一起来看看这位日本老牌游戏人从自由作家走向游戏设计师之路的传奇历程吧。

队列从店铺门前长长地延伸出去，一直延伸到店铺后面的公园里，队列的人数大概已经超过了700。这里是日本东京秋叶原的名店“LAOX电子游戏馆”。距离开店还有三十分钟，彻夜排队的人们全都在等待着开店时刻的到来。这个情景发生在2000年8月26日的清晨，这一年是《勇者斗恶龙（Dragon Quest，以下简称Ⅰ）》系列诞生之后的第14年，而这一天是系列相隔5年的最新作《勇者斗恶龙Ⅶ（Dragon Quest Ⅶ，以下简称Ⅶ）》（PS）的发售日。这样的行列并非前所未有。对于《勇者斗恶龙（以下简称DQ）》系列来说，这甚至应该被称做“熟悉的景象”。回想1988年《勇者斗恶龙Ⅲ（Dragon Quest Ⅲ，以下简称Ⅲ）》（FC）发售之时，日本全国的游戏店和游戏批发点几乎都排起了长队，新闻和杂志纷纷对此进行报道。

即使彻夜排队也要进行等待，这就是游戏史上独一无二的游戏，日本的国民级作品《DQ》。

传统的欧式幻想风格，充满感情、刻画入微的情节，像漫画一样简单而充满个性的台词，“经常与死亡相邻”的大魄力战斗画面，再加上能让人充分体会到“Role Playing（角色扮演）”乐趣的明快系统。这个连台词的一字一句，读盘的一分一秒都由名匠精心打造的逸品具有高达5000亿日元（对《Ⅶ》进行的估算）的经济价值，甚至曾经被人称做“日本经济的催化剂”。

早晨7点整，人们像开闸的洪水一样涌进了比平常早了3个小时开张的店铺中。他们冲向《Ⅶ》，买下后便转身离去。这是因为，他们急于开始另一个世界中的冒险——在电子游戏里。

“啊哈哈哈！”

发自内心的爽朗笑声响彻了位于东京新宿的事务所。眼睛周围堆满了笑纹，看起来，他确实笑得非常痛快。

堀井雄二先生，他就是完成了《DQ》系列历代作品，达成数千万销量的创造者。随着收入排行等报道对他的介绍，“游戏设计师”这个职业在日本广为流传。

其实，除了“游戏设计师”这张面孔之外，他还有着另一张“杂志撰稿人”的面孔。他作为撰稿人所编写的页码，主要是来自读者的投稿。他每周都要面临四五次截稿，直到《Ⅲ》获得空前人气之前，他一直都忙于撰稿人的工作。他对读者明信片上的内容进行编辑，将简短的词句编成有趣的文章。毫无疑问，《DQ》剧情中那种幽默的笔触正是从他的编辑技巧和概括文字的风格中诞生的。

“也许做游戏是我的天职吧……”——用自创规则玩麻将的大学时代

堀井雄二出生于日本兵库县的淡路岛。直到高中时代为止，堀井一直在这个有山有河又有海的岛上过着沐浴阳光的生活。从家里徒步走到海边只有15分钟路程，走到山脚只有5分钟路程，住所被美丽的大自然所环绕，简直就是《DQ》当中出现的场景。在这样的环境中游玩的经历，成为了他制作游戏的原体验。在如今的正统RPG游戏中，这种碧海蓝天的景色已经成了不可或缺的经典概念。

——堀井先生从淡路岛来东京是什么时候的事？

堀井：初中、高中都是在淡路岛上的，上大学时才到东京来的。其实，我原来想当一个漫画家。我想到漫画的出版社都在东京，就在高三的夏天拿着自己画的原稿第一次来到了东京。我住在哥哥的家里，拜访了好几位漫画家。记得那时候，我冒昧地跑到了永井豪先生的家里，请他看我的原稿。结果，永井先生只是“嗯……”地沉吟了一下。（笑）起初我以为一定会听到“画得真不错，请你明天就到我这里来吧”之类的话，那时候我才知道现实并没有那么简单。

——堀井先生曾经参加过母校早稻田大学的漫画研究会对吧。

堀井：不过，那时我并没怎么画漫画，总是在漫研里玩游戏。那时我玩得最多的是麻将。可光是玩麻将也觉得有点腻，就开始用麻将牌玩“排北风”。

——“排北风”？

堀井：用麻将牌里的“北风”代替“7”来摆牌型。我们创作了各种玩法……也许做游戏是我的天职吧。差不多正是在那个时候，电子游戏出现了。最早是《PONG》(1972年,ATARI),朋友拿着它到我那里去玩，我觉得非常有意思。后来，《Breakout》（1976年，ATARI）和《太空侵略者（Space Invaders）》（1978年，TAITO）相继问世。我相当迷恋电子游戏。

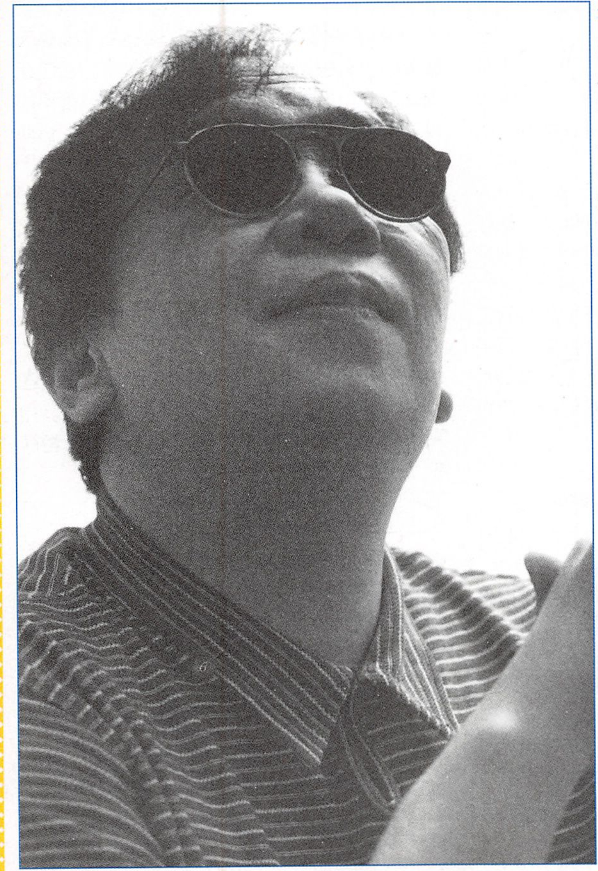
——堀井先生曾经当过杂志的撰稿人对吧。您是

从漫研时代开始写作的吗?

堀井：进入漫研的时候，恰好赶上KK Best Sellers（一家位于东京的出版社）正在和早稻田商量出版漫研的书刊，于是我们就进行了编写，还配了插图。由于这件工作非常有趣，我们就商量下面要写一本收集恶作剧点子的书。结果这本书以袖珍书的方式出版了，书名叫做《恶作剧魔》，收集了各种各样有趣的点子。这本书受到了欢迎，我撰稿的工作也从此展开了，还包括朝日电视台一个叫做《整人摄影大成功》的节目。

——是“整人”类的娱乐节目吗?

堀井：对对，那个节目还被称为同类节目中的头脑呢。可是，我在那之后有点“自我感觉良好”，结果就不到学校去了。到毕业为止，我总共花了六年（大四的时候因为交通事故受伤而休学一年）。也因为这个，我那时完全没有就职的想法。



——您广泛地参与了电视和书刊的制作。

堀井：是的。《产经运动（Sankei Sports）》（大阪主要的体育报刊之一）上有一个校园栏目，内容多是一些与学生打工地点、学生食堂相关的话题。我每周为这个栏目写一篇报道。还有，我给集英社（日本著名的出版社，社址位于东京）的《SEVENTEEN》（集英社发行的少女流行杂志）撰写关于学园祭的特辑，介绍一些男校的特点，以及追男孩子时应该注意什么事等等。此外，我还给《SEVENTEEN》的特辑《好孩子、坏孩子、普通孩子》想了很多策划的点子。

——您在《月刊OUT》（由稔书房出版社发行的娱乐杂志）上主持读者栏目的事很有名呢。

堀井：那个的确是用心做了。我在《月刊OUT》的读者栏目待了9年。

——即使在制作《DQ》的途中也是吗?

堀井：是的。一直到开发《Ⅲ》的时候还在做。真是做得很用心,每个月都会想出各种企划。其中我最喜欢的企划是把读者明信片上的词句擅自编辑成座谈会或小说。我让读者在明信片上写下登场人物的台词，再把这些词句联结起来串成文章。我一开始只需作出设定，定下这个那个的登场人物。比如，第一章的背景是在电车里。虽然只有这些提示,但读者们还是寄来了明信片,而且非常多。“座谈会应该在露天浴池里召开”之类的话都出来了。(笑)……请稍等。（起身去取来了杂志）这就是那9年之间撰写的读者栏目。

——哈哈哈，“我已经热得不行了”，这句话也是读者的投稿吗?

堀井：只写了这一句话就寄过来了，我把这句话衔接到了一个合适的位置。另外，这实际上是一部轻小说。读者们都非常喜欢动画，写作水平也很高，寄来的文字说明他们完全读懂了我企划中的意图。那时我真觉得大家的脑子都很厉害。

——要说到游戏方面的话题了，《DQ》利用简短台词的重叠形成了漂亮的世界观和剧情主线，这也是源自撰稿人时代的经验积累吗？

堀井：虽然我做过许多不同的事，但我认为对于制作游戏来说，它们中的任何一件都不是无意义的。不过反过来说，如果没走上这一行，它们很可能只是单纯的浪费时间而已。（笑）《DQ》的台词的确如此。正因为做过画漫画和撰稿之类的工作，我才开始追求如何将简短的言语变成有趣的台词。

“在典礼上一边领奖一边采访。”——堀井雄二的程序员之路

以1976年在美国发售的APPLE II为开端，家庭用小型计算机，也就是个人电脑登上了历史的舞台。1981年，PC8001和PC6001在日本发售，创下了销售记录。在很短的时间里，个人电脑就拥有了狂热的爱好者群体。编写自制游戏程序向《BASIC MAGAZINE》和《I/O》（日本较早的两本电子娱乐刊物，前者由电波新闻社发行，后者由工学社发行）投稿的人急剧增加。在这场电脑热潮中，有着堀井先生的身影。

不久，堀井先生开始彻底沉浸在深奥的电脑世界里。

——您第一次接触电脑是在什么时候？

堀井：恰好是《喜剧浪漫(Harlequin Romance)》（由加拿大Harlequin出版社发行的著名文学丛书）用电脑创作小说的新闻被报道出来的时候。

——啊，那是个用电脑对事先设计好的情节片段进行组合的软件吧。

堀井：那种事是不是真能做到，我当时搞不清楚。于是，我买了第一台电脑。那是在我28岁的时候，在此之前，我连键盘都没有摸过。当时我买的是PC6001（NEC公司于1981年在日本发售的家用电脑），就是有着“PAPICON”爱称的那个，花了差不多10万日元。

——当时使用的是BASIC语言对吧。游戏程序也是用BASIC语言写的，用磁带记录数据。

堀井：画面非常贫弱，只能显示心形之类图表中用得到的简单符号，我就那么玩起来了。

——ENIX公司的游戏大赛是契机对吧。（注：2003年4月1日，SQUARE和ENIX正式合并，成为现在的SQUARE・ENIX公司。）

堀井：那可是件极其偶然的事。那时，我在集英社发行的《周刊少年JUMP》上负责电影内容相关彩页的制作。我去编辑部的时候，和当时担任责任编辑的鸟岛和彦（《少年JUMP》第六任主编，发掘了鸟山明、桂正和等一批漫画大师的传奇人物，现任集英社董事）先生谈起了“电子游戏真有趣”的话题。结果鸟岛先生也非常喜欢游戏，当时就提出要制作关于游戏的特辑。

——《JUMP》上的游戏报道总是很受欢迎啊。

堀井：非常凑巧，那个时候ENIX正在问《JUMP》能不能给即将举办的游戏大赛登一篇报道，鸟岛先生和我说了这件事。其实我之前就从电脑杂志上得知了这次比赛的消息，但因为领参加申请表太麻烦，就一直没有理会。可这回，鸟岛先生拿来的资料里恰好夹着一张申请表。“那么，这个就给我用用吧！”就这样，我用PC6001做了一个打网球的游戏并参加了比赛。

——也就是那次的获奖作品《恋之网球（Love Match Tennis）》吧。

堀井：是的。通过光标移动角色，按下按键挥动球拍，就是当时街机上那种简单的网球游戏。PC6001没办法显示图像，差不多所有东西都是用计算机语言现写的，勉强让图像显示了出来。

——您对那次比赛有信心吗？

堀井：完全没有。我去颁奖会现场采访的时候才意外发现13部获奖作品中有我一部。因此我在颁奖典礼上一边领奖一边进行采访，听起来真够傻的。而且，那篇报道也是我自己写的。（笑）

——在那次大赛上，后来和您一起制作《DQ》的中村光一（著名游戏设计师，现任CHUNSOFT公司董事长兼社长）先生获得了第二名。

堀井：他当时电脑爱好者之间已经是名人了。他在《I/O》杂志上的投稿使人们知道了“中村光一”这个名字。

“那个东西没有剧本。”——成为日式AVG旗手的PC时代

在制作《DQ》之前，堀井雄二先生一直以电脑AVG的作者而闻名。所谓AVG，就是用画面和文字演绎故事，让玩家去欣赏和阅读的游戏。玩家只要输入简单的词汇或语句，就能够

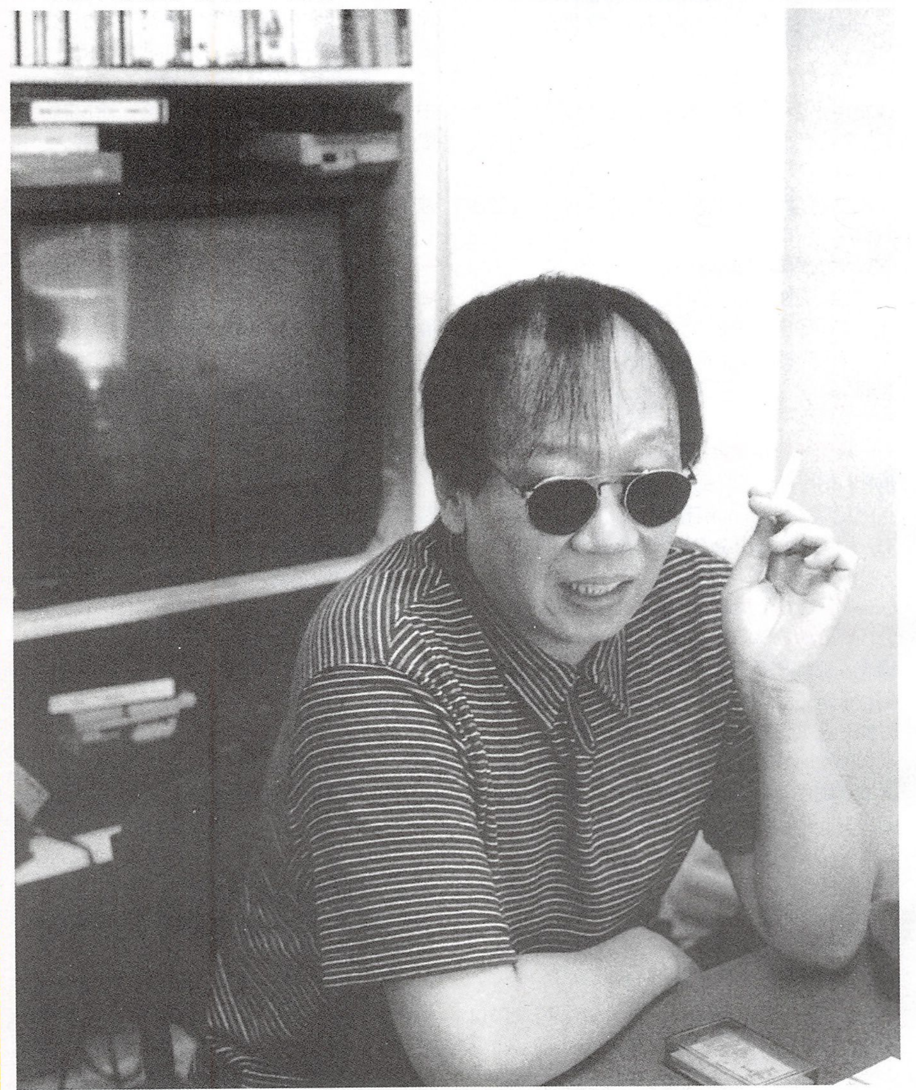
在游戏的世界里行动。

在电子游戏发展早期，世界上存在着《ZORK》（1977年，MIT）《神秘小屋（Mystery House）》（1980年，Sierra）这样的名作，日本的《德塞尼岛（Dezeni Land）》（1983年，HUDSON）《色拉国的番茄公主（Saratoma）》（1984年，HUDSON）也获得了很高的人气。如今广为人知的著名游戏制作人坂口博信先生当时也曾参与开发过一款名为《死亡陷阱（Death Trap）》的AVG。在一段时间中，人们只要提到游戏就会想起AVG，作品已经多到了这样的程度。

在这个时期里，堀井雄二先生成了深化AVG中的解谜与推理要素，并创造出AVG杰作《神户人工岛连续杀人事件（Portpia Renzoku Satsujin Jiken）》的重要人物。

——从大赛获奖到《DQ》企划开始这段时间，您在干什么呢？

堀井：那次大赛的获奖作品全都发售了，卖得还算可以。结果，他们想制作第二辑，向我提出了“什么都行，给我们做个游戏吧”的请求。这显得非常突然。一直以来，我做游戏都只是图个好玩，而且是以动作游戏为主。但是，就像之前提到的《喜剧浪漫》那件事一样，我想试



试用家用电脑来写故事。正在这时，海外传来了关于“AVG”这种游戏形式的报道，我觉得这非常有趣。于是，我就试着做出了《神户人工岛连续杀人事件》。

——《神户人工岛》出人意料的结局非常有名，那个故事是你自己精练而成的吗？

堀井：那个东西没有剧本，全部都是我自己进行制作的。先把程序建好，然后一点一点地编台词。在这个地方让他这样说，采取这样的行动，就这样一点一点组合了起来。因此，程序虽然还没到不堪整理的程度，但也够乱的，改完了又改。

——差不多就是在《神户人工岛》那个时候，PC游戏界掀起了日式AVG游戏的风潮。

堀井：《神户人工岛》也获得了相当好的反响，因为它在当时是一种创新。

——在《神户人工岛》之后，堀井先生又制作了《轻井泽诱拐指南（The Karuizawa Kidnapping Guidance）》（1984年，ENIX）和《消失在鄂霍茨克（Ohotuku Ni Keyu）》（1985年，Ascii）这两部AVG游戏。

堀井：关于《鄂霍茨克》,那是在《神户人工岛》制作完成之后，Ascii公司发行的电脑杂志《Login》的编辑盐崎刚三先生过来采访。在采访中，我们发现我们两个人都很喜欢螃蟹。于是盐崎先生提出：“为了制做游戏，我们到北海道去取材吧！”（笑）当时我想也没想就说“同意”，结果覆水难收，只得开始制作新游戏了。在那之前，我从来没有为了制作游戏而进行过实景取材。

——读过《Login》的报道后，我的印象是制作《鄂霍茨克》花了很长时间，而且是很多成员一起完成制作的。

堀井：《鄂霍茨克》第一次实现了制作分工。我是负责剧本的。

——《轻井泽诱拐指南》是个很古怪的AVG呢。它算不算是通向《DQ》的一个过渡期？

堀井：《轻井泽》……后半段变成RPG了。(笑)制作《轻井泽》的时候，我正沉迷于《巫术(Wizardry)》(1981年，Surtec)和《Ultima》(1981年，Origin)。在AVG里，一旦被谜题卡住，玩家就没有事情可做了。但是，RPG即使卡住了也还可以通过修炼变强，然后再想办法。我觉得这一点很棒。

“又有恶搞场面，又有蹩脚笑话。”《DQ》的诞生与有趣的回忆

和袭来的敌人作战,使自己操作的角色积累经验并成长得更加强大。这就是所谓的“RPG”。

这类游戏原本来自一种用骰子来玩的美式桌面游戏。随着游戏的进步，将使用骰子完成的计算工作改为由计算机来进行,这使得《巫术》和《Ultima》等电子游戏中的RPG得以问世。

但是在当时的日本，了解“RPG”这个词的也就只有那些电脑迷。新型的游戏形式还不为人所知，这就是当时的现状。

游戏真的非常有趣。但是，谁也不了解这种有趣的感觉。

堀井雄二先生看到了这一点。

他想将RPG变得更适合大众游玩。这种想法和《DQ》的诞生直接联系到了一起。

——当年FC登场时，作为电脑使用者的堀井先生是怎么想的呢？

堀井：我在《JUMP》的报道中写了这件事，就在MSX（Micro Soft X，微软和Ascii在1983年推出的一种硬件规格，特化了游戏功能）和FC刚刚问世的时候。在读者们想要的游戏中，FC游戏占压倒多数。特别是《大金刚（Donkey Kong）》，由于画面在当时堪称华丽，很多人都惊叹“真能在家里玩到这样的游戏吗？”

——在当时来讲算是一种创举。

堀井：FC卡带出得越来越多。我当时正沉浸在《巫术》里，就开始和中村先生商量是不是在FC上做一款RPG游戏。但当时，ENIX的千田幸信（《DQ》第一作的制作人，当时任ENIX专务董事）先生宣称“在FC上做RPG游戏还为之过早”。这时中村先生提出：“《神户人工岛》在FC上做应该没问题。”于是我们就开始做了。由于FC没有PC那样的键盘，我们把行动方式从指令输入式变成了选项式。

——《神户人工岛》使FC的用户们吃了一惊呢。

堀井：是啊，由于当时FC上几乎只有动作游戏，这样的AVG对于玩家来说是非常新鲜的。另外，《JUMP》上也提到了这件事,我又自己写了《神户人工岛》的报道。（笑）

——在杂志上自己写文章介绍自己做的游戏，真是很奇妙呢。

堀井：《DQ》也是一样。“这次是RPG！”“RPG就是这样有趣的游戏。”我就像这样一边进行介绍，一边进行《DQ》的开发。我想在游戏推出之前，让大家对它产生一定的认识。

——请鸟山明先生担当游戏的人物设定工作是在什么时候？

堀井：当时负责鸟山先生画作的编辑就是鸟岛先生。鸟山先生非常喜欢《神户人工岛》，鸟岛先生知道后，觉得参与游戏制作对于鸟山先生的工作会产生有益的影响。我一直觉得是鸟山先生想做这件事，但后来鸟山先生和我说：“我没说过那种话，是鸟岛让我做的。”（笑）

——杉山宏一（作曲家，历代《DQ》音乐的创作者）先生也是个热心的游戏迷呢。

堀井：《DQ》的制作组中碰巧凑了一班喜欢游戏的人。

——那是个“RPG”还没有得到大众认知的时期，我觉得是堀井先生通过《DQ》创造了日式RPG的基本形式。

堀井：那是FC上的第一款RPG，在“通俗易懂”方面，我做得非常用心。

——我觉得在那款游戏里最厉害的地方就是“复活咒文”。

堀井：FC当时还没有实现存储功能，因此我做出了一个“五七五五七”短歌形式的密码。（笑）

——所有地图和剧本都是堀井先生负责的呢。仅仅通过台词来说明一切，有点漫画式的要素在里面。说起来，RPG的剧本好像本来就有点像漫画原作。

堀井：仅仅通过人们的台词来构筑故事，这就是漫画的本质。那时候，我脑子里的创意一个接着一个地闪现出来。由于是第一次做，想到的东西很多很多。不过现在想起来，《DQⅠ》真是个短小的游戏。

——拯救罗拉公主之后住店的话……等等，有很多非常精致的细节。现在提起《DQ》总有一种很“正统”的感觉，但现在翻回去重玩《DQⅠ》才发现，里面有很多恶搞的场面。（笑）（注：在《DQⅠ》中，如果拯救了罗拉公主之后立刻回城住宿，第二天早上旅店的店主会对主角说“昨晚是愉快的一夜对吧”。）

堀井：是的，相当露骨的幽默。（笑）

——魔法的名称也尽是文字笑话。

堀井：你说的是那个“这什么东西（なんだコリャ）”吧。（笑）《DQ》里面有很多相当蹩脚的笑话。（笑）这种细节设置了很多，我希望其中至少有一个能逗玩家一笑。

——当时的程序员是中村先生吧。你们之间有没有进行沟通呢？

堀井：有啊。例如，危急情况下显示框变红这个细节就是在商量中成形的。为了让游戏便于理解，我们进行了各种研讨。

——那个打开菜单视窗的设计是来自Macintosh吧。（注：Macintosh，Apple公司推出的家用电脑，采用了图形用户界面）

堀井：我觉得是这样，中村先生非常喜欢那种样式。“很漂亮”“想做成那样”“一定要有视窗系统”什么的。

——堀井先生对《DQⅠ》的发售日留下了什么样的印象？

堀井：怎么说呢，总之很愉快。说不定会很受欢迎，如果受欢迎就太棒了，等等，带着一点忐忑的心情，只希望商品快点上市。全部工作完成之后，也有一点“瞧瞧，怎么样”的感情在里面。

——逐步销售的结果，《DQⅠ》最终达成了150万的销量。在接下来做的《勇者斗恶龙Ⅱ(Dragon Quest Ⅱ，以下简称Ⅱ)》中，加入了很多新要素呢。

堀井：《DQⅠ》确实是个短小的游戏，有很多想法不得不放弃。我想尝试组队战斗，也想加入交通工具，有很多东西都想在《Ⅱ》里实现。但是对于玩家来说，如果《Ⅱ》刚一开头就变成团队作战，可能会感到有些不知所措。于是我们采用了“寻找同伴”的创意，让队伍里的人数逐渐增多。

——《DQ》发售日时游戏店门口出现排队现象是从《Ⅱ》开始的吧。

堀井：《Ⅲ》是顶峰。《Ⅰ》受到了游戏迷的欢迎，《Ⅱ》通过口头逐渐流传开去，《Ⅲ》最终引发了社会现象。RPG游戏大概可以算是一种毒品。

（注：《DQ Ⅲ》从发售之前就受到广泛关注，玩家怕买不到游戏而彻夜排队，有些年龄较低的学生也参与进来，引发了教育界的争议。此外，通过恐吓抢夺游戏软件的案件也是从这时开始出现的）

——得知玩家们排队的消息之后，堀井先生到现场去看排队的场面了吗？

堀井：去了，简直有种不是自己制作的游戏的感觉。排队排成那样，完全没有真实感了。

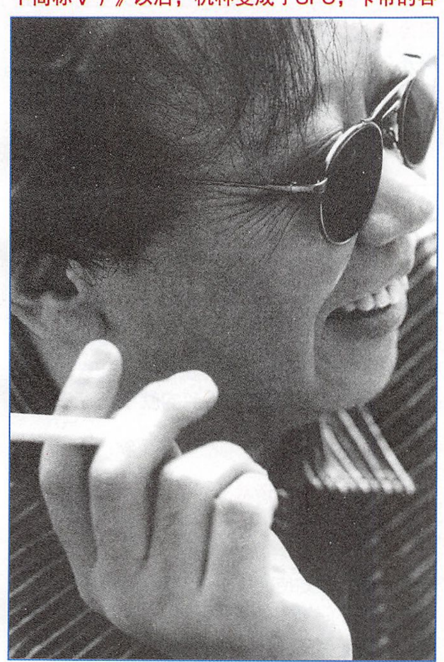
——《Ⅲ》的人气真的非常高。

堀井：从某种意义上说，直到《Ⅲ》为止，我们都只是在做自己想做的事。从《勇者斗恶龙Ⅳ（Dragon Quest Ⅳ，以下简称Ⅳ）》开始，我们第一次感受到了制作的痛苦。“那么，我们接下来该怎么做？”像这样。

——《Ⅳ》是由五章构成的，第一章是《Ⅰ》，第二章是《Ⅱ》，第四章是《Ⅲ》，成了一部回顾之前《DQ》系列的作品。

堀井：是的，将故事作成集锦形式就是那时候烦恼的结果。

——从《勇者斗恶龙Ⅴ（Dragon Quest Ⅴ，以下简称Ⅴ）》以后，机种变成了SFC，卡带的容量变大，表现上的可能性提升，故事也变得更大更长了。特别是《Ⅴ》，是个横跨三世代主机的长篇故事，中途还有主角结婚的事件。



堀井：在结婚这个事件里，我们想让玩家体会到一点抉择时的真正感受。可以追求的对象有两个，究竟应该选谁，玩家需要做出最终的决定。

——从《Ⅳ》《Ⅴ》，再到《勇者斗恶龙Ⅵ(Dragon Quest Ⅵ，以下简称Ⅵ)》，游戏中的事件越来越多，逐渐向着剧情派的方向发展，出现了很多可以和《最终幻想（Final Fantasy，以下简称FF）》系列进行比较的地方。

堀井：我觉得《FF》系列做成那样很好。《FF》是“可以欣赏的RPG”，看它的画面和剧情是一种乐趣。相对的，《DQ》是“用来玩的RPG”，适合想体验各种事件的玩家们。

——我曾经问过很多人“你最喜欢《DQ》哪一作”的问题，但大家给出的答案都不一样，这非常有意思，似乎可以反映人们的不同性格。堀井先生您自己觉得哪一作做得最好呢？

堀井：我对《Ⅲ》《Ⅳ》《Ⅴ》这几代的感情比较深。移植之后再玩《Ⅲ》，我觉得那种朴素的感觉确实不错。

——《DQ》已经成为堀井先生一生的职业了。随着系列逐渐延伸，每一作的开发时间也越来越长。

堀井：故事还是有点长过头了。使用的数据容量增大也是一个原因。到了《Ⅶ》就已经变成个不得了的游戏了，剧本的总页数超过了16000。

——《Ⅰ》的时候呢？

堀井：50页左右吧。（笑）

——增加了大约320倍。

堀井：容量的变化也非常惊人。《Ⅰ》是512KB，而《Ⅶ》是两张640MB的CD-ROM。虽然我们也进行了各种试验，但还是难免被爱好者们指摘，“这样的东西不是《DQ》”之类的。说实话，我自己也闹不明白。（笑）

——任天堂的宫本茂先生曾经说过：“将游戏修饰成什么样子完全取决于制作者的风格。”在《DQ》的开发中，堀井先生总是直到最后的最后都还在进行调整，被有些人称为“调整之鬼”。从《Ⅰ》的时候开始就是这样吗？

堀井：是啊。一开始在《Ⅰ》里升级很慢，但我

觉得在游戏开头采用积累7点经验值就能立刻升级的设计比较好，因为这样便于玩家理解。于是我就进行了变更。还有，刚开始时玩家容易没有目的地乱转，找不着路，然后被敌方怪物修理。因此我在游戏开始的王者之间门口上了锁，想走出去就必须熟悉“调查”“对话”等基本动作。像这样为了让玩家熟悉游戏规则而作出的调整很多。

——《Ⅱ》后半段难度非常高，怪物的实力也很强，甚至连最后敌人的房间都很难到达。

堀井：是的。那个地方实在没有时间了。只进行了从开始到半途，以及最后部分的调整，终盘前后的洞窟完全没有着手。可是，很多人都说那里的艰难感觉很好。（笑）好不容易才从连续陷阱中挣扎出来，又遇到铺天盖地的即死魔法。（笑）那的确很要命。

——最近的RPG中主角一般都很难死掉，制作者尽量不让玩家GAME OVER。与此相对，在《DQ》中就算和史莱姆战斗都常常陷于濒死状态,几乎是经常与死亡相邻。

堀井：没有紧张感就无法体会到逐渐变强的喜悦了。但是，这种调整非常困难，很难把握住那种微妙的感觉。

——调整中有没有那种“灵光一闪”的感觉呢？

堀井：有啊。一开始往往毫无平衡可言。敌方造成的伤害和己方造成的伤害相比显得毫无力量，或者反过来，无论怎么打也是敌人较强。我从来都是自己修改这些地方的。一遍又一遍地玩，然后进行微调。我用Excel制成怪物能力的数据表，反复修改后用邮件发给主程序员，然后再玩，再进行微调。

——终究还是要调整到“最后的最后”是吧。

堀井：对，RPG这种游戏形式有很多由细微调节决定的地方。真是直到最后一刻还在进行调整。

——容量分配上的困难直到转到PS上也存在吗？

堀井：存在。PS虽然使用了较大容量的CD-ROM，但一次读取的信息容量只有2MB。

——由于这些原因才每次都要进行反复调整。

堀井：这些事到底不能只凭自己的喜好。我总是把自己当做第一个玩家，想着怎样做才能感到有趣。“在这里看到这样的设计大概会感到很兴奋吧”，就是根据这样的感觉来进行调整。

“我觉得与ENIX相遇是种幸运。”
——自立门户的游戏设计师堀井雄二

《神户人工岛连续杀人事件》《勇者斗恶龙》《富有街（Itadaki Street）》，连续创作出畅销作品的游戏设计师，堀井雄二先生。

他从来没到哪个公司上过班。在形式上，他是Armor Project公司的代表人物，但实际上，他没有当过任何软件开发公司的职员。他有着独特的工作形式，这主要是因为主持制作并销售《DQ》的ENIX公司存在着很大的特殊性。就像当年美国的E·A(Electronic Arts，美国著名的游戏发行商）和游戏设计师、艺术家们进行个别签约一样，ENIX公司和堀井先生签订了个人契约。就这样，游戏设计师堀井雄二诞生了。

——如今我也时常看见您进行写作。

堀井：由于我出身于出版业，所以这方面有很多难以拒绝的工作。（笑）过去的朋友求到我头上，我很难回绝他们。其实我真的非常忙碌，不太想管这样的事。

——刊物上提到堀井先生时，经常会注上“游戏设计师”的名衔。您把游戏设计当成主要职业是因为《DQ》吗？

堀井：从《Ⅳ》前后开始的。直到《Ⅲ》为止都还是个“自由撰稿人”，因为相比起来，那边的工作更多一些。

——当时“游戏设计师”这个职业几乎没有知名度，被大家所熟知的游戏设计师也就只有制作了《铁板阵（XEVIOUS）》（1982年，NAMCO)的远藤雅伸先生和堀井先生您了。

堀井：我觉得与ENIX这家公司相遇是种幸运。ENIX的作品是全部实行外包的。从某种意义上说,ENIX和我的关系就像是出版社和作家的关系一样，从一开始，他们给我的就不是工资，而是版权。

——就是这个原因造就了“游戏设计师”的称号吧。像堀井先生、中村先生这样，ENIX很擅长发掘人的才能。

堀井：他们像对待作家一样对待游戏创作者，像和作家签约一样签订合同，并让游戏创作者们自由发挥。我觉得出版社经营的方式非常棒，

因为它不是用“商品”，而是用“作品”的眼光来对待创作物的。

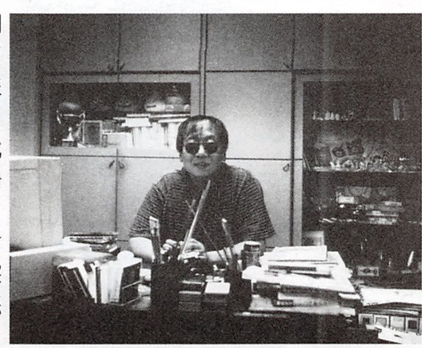
——现在，所有游戏发行公司都开始有了重视作家与作品的倾向。

堀井：各种业界的人都走进了游戏业界。由于游戏业界以外的人们对程序并不熟悉，必须存在一个搭桥的人。当然，本人懂行是最好的，但无论怎样都还是会有做不到的地方。

——现在的游戏机已经成了尖端技术的集合体，简直像技术的黑匣子一样了。

堀井：其实只要懂得基本原理就行，那样就能和程序员对话了。因为技术理由而不能实现创意时，就需要重新想一个可以实现的创意。以我自己为例，当我告诉他们记忆容量不够的时候，他们能够和我一直讨论到哪里有欠缺，如何数据化这些具体问题。也正因为这样，我们的合作才显得比较顺利。

大师侧面像



堀井雄二先生的Armor Project事务所中，到处都堆着厚厚的文件册。文件册的数量远远超过了100本，宽敞的工作室几乎完全被这些文件埋起来了。每一本文件册都用表纸和稿纸整齐地装订着，封面上还写着“勇者斗恶龙·剧本”的字样。游戏中登场的街道名称、事件名称就藏在这些文件册中,如同用魔法写就一般。

“28岁的时候，我买了第一台电脑。直到那时为止，我都以为自己会一直当撰稿人当下去。事实上在那之后，我也继续当撰稿人当到了《勇者斗恶龙Ⅲ》发售。”

实际上，他连流行杂志和体育报纸的稿子都写。正是这种无论什么工作都能胜任的鲜活知识造就了《勇者斗恶龙》的深奥。

翻开现在的杂志，也能时常看到堀井先生撰写的文章。堀井雄二的独特世界，依然在铅字之间鲜活地存在着。

堀井雄二 主要作品集

年份	游戏名称	原文名称	机种	发行商
1983	恋之网球	Love Match Tennis	PC	ENIX
1983	神户人工岛连续杀人事件	Portpia Renzoku Satsujin Jiken	PC	ENIX
1984	轻井泽诱拐指南	The Karuizawa Kidnapping Guidance	PC	ENIX
1985	北海道连锁杀人 消失在鄂霍茨克	Ohotuku Ni Keyu	PC	Ascii
1986	勇者斗恶龙	Dragon Quest	FC	ENIX
1987	勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵的诸神	Dragon Quest Ⅱ	FC	ENIX
1988	勇者斗恶龙Ⅲ 走向传说	Dragon Quest Ⅲ	FC	ENIX
1990	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们	Dragon Quest Ⅳ	FC	ENIX
1991	富有街	Itadaki Street	FC	Ascii
1992	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Dragon Quest Ⅴ	SFC	ENIX
1994	富有街Ⅱ	Itadaki Street Ⅱ	FC	ENIX
1995	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	Dragon Quest Ⅵ	FC	ENIX
1998	富有街 豪华之王	Itadaki Street Gorgeous King	PS	ENIX
2000	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	Dragon Quest Ⅶ	PS	ENIX
2004	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主	Dragon Quest Ⅷ	PS2	S·E
2006	富有街Portable	Itadaki Street Portable	PSP	S·E
2007年预定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	Dragon Quest Ⅸ	NDS	S·E



特别贺岁篇

很荣幸地，PG BAR迎来了它一周岁的生日。至今小枫还无法忘记在制作第一期PG BAR时心中那份不安和羞涩。第一次露脸，就接手最重要的读编栏目，对于还是新编辑的小枫来说，这个担子似乎太大了一点。但是不管怎样，PG BAR已经逐渐地走出了它曾经稚嫩的成长期，在读者们的鼓励和支持下，现在的PG BAR不仅拥有了自己鲜明个性的内容，也使小枫在这个过程中获得了充分的锻炼和成长。作为2006年最后一期PG BAR，小枫将带着大家一起回顾栏目一年来所走过的历程，向您讲述一些发生在PG BAR幕后的故事……

启蒙期：Vol.1-vol.9(《PG》47期到55期)

实际上，无论杂志还是PG BAR栏目，在整个06年的前半段都处于摸索期，全新的编辑组合以及全新的栏目建设，读者们是否能够短时间内适合和接受杂志是编者们最为关注的事情。而作为小枫自己来说，一上来就要主持如此重要的读编栏目，这对于才刚刚接手编辑工作的我来说无疑是个巨大的挑战。为什么小枫作为一个新人会来主持PG BAR栏目？为什么杂志会在06年初有如此大的调整？下面就让当事人来为您悉心讲述一番吧！

关键字：主持人

不知道细心的读者朋友是否发现，直到Vol.3的PG BAR主持人一栏依然还是暗凌、岚枫两个人。实际上，PG BAR栏目最早的策划时是应该由我和暗凌MM两个人共同完成的。从Vol.1的栏头插画以及四格漫画中都有暗凌MM的形象，这也间接说明了这个事实。实际上在06年杂志的策划阶段，木头就单独找到我和暗凌MM谈过此事，希望能够制作一个全新的读编栏目来带给读者全新的感受。小枫在后面的栏目中曾经多次提到过，一个栏目想要多人协作完成实际上是很难操作的。尤其是像PG BAR这样比较看重编辑个性和语言表达的栏目，编辑之间出现分歧是非常常见的事情。当然，我跟暗凌MM还没来得及发生分歧这个计划就已经夭折了。主要是暗凌那边的工作也非常忙，到了杂志制作的后期（为了等待信笺PG BAR一般都是在最后才能完成的几个栏目之一）基本就抽不出手来做PG BAR了。除了在Vol.1中暗凌做了近两页的量外，后面的PG BAR基本就变成小枫一个人的栏目了。不过其实一直到现在，PG BAR中的图区依然还是暗凌MM在制作，这也应该算是一种变相的协作吧。不管怎样暗凌MM不仅是位非常出色的同事，也是个相当开朗、甚至有些“豪爽”的女孩，能与她做朋友合作制作PG BAR作为小枫来说一直都是非常开心的事情。



→PG BAR第一期的栏头插画，不知道还有多少人还记得。仅有两名小编的圣诞装扮，下面则是极为明显的七个大字：“主持人：暗凌、岚枫”。

关键字：画师

看过早期PG BAR的读者朋友一定会知道李莉MM吧，她就是我们PG BAR前期的插画画师。作为北京某漫画工作室画师的她，在绘画能力上绝对可以用强悍来形容。小枫必须要承认，在PG BAR最初的策划阶段，的确是很大程度地参考了一些《电软》上“闯家”的制作方向。因此鲜明的小编形象和诙谐靓丽的插画是必不可少的内容。但是当初因为华尧大师（请允许我这么叫吧……）《电软》那边的工作已经非常繁忙了，完全无法顾及两本杂志。所以如果也想在PG BAR中放入一些与主题相关插画的话，就只能另寻高人。这里还要尤其感谢一下暗凌MM，正是她所认识一位朋友在漫画工作室工作，并将他的联系方式告诉了小枫。对方在得知我的意思后马上就将李莉MM和她的一些作品推荐给小枫，在跟其他小编小小地商议了一番后当场拍定全新栏目PG BAR的画师暂时由她来担任！就这样，李莉MM开始了数月与《PG》的合作历程，当初那个推荐她的朋友还开玩笑地跟小枫说：“我就把李莉托付给你了，给我好好照顾她哦！”（怎么跟把女儿嫁出去似的……）至今还记忆犹新……



←一张很久以前李莉MM曾经为小枫设计的插画，因为跟本人和原画形象相距甚远而被PASS掉。如今借助这个机会正好向大家展示一下。

可能是因为之前一直都没有画过类似风格的插画，或者是与为小编设计形象的华尧风格差异实在太大，一段时间下来感觉李莉MM笔下的小编形象总是怪怪的。当初小枫也曾经跟她多次聊过关于画风的问题，但一直都得不到满意的结果。后来随着她工作室其它工作逐渐增多，插画的质量和数量都出现了一些退步，考虑到以后PG BAR的发展，小枫毅然决定更换画师，虽然有些遗憾，但还是终止了与李莉MM的合作。而请回来的就是大家所熟悉的，一直为《电软》和《PG》设计小编形象和绘制插画的华尧。但不管怎样，李莉MM与她的插画依然留给我们很多美好的回忆，而小枫的偏女性的正太形象最初也是完全为了满足她的个人喜好……

关键字：女生帮

“女生帮”曾经是个在《PG》读者中相当敏感的话题，关于是否应该赠送烧录卡和是否应该再开设一个“男生派”这两大问题引起过读者们的激烈争论。让人大跌眼镜的是，读者们对这个栏目的评价也是两个极端。有非常喜欢的，也有恨不得把这几页从书上撕掉的义愤读者。曾经也见过有读者在回函卡上最喜欢的栏目中填写：“PG BAR”，而下面最不喜欢的栏目就变成了“女生帮”这样让人非常无奈的事情。随着小枫做主暂停掉了“女生帮”后，这个矛盾才算是暂时“和谐”下来。但是并不代表这个栏目就会永远从PG BAR中消失，相反在下一期也就是07年的第一期它还会再次出现在杂志中，不过小枫会在其中做出相当大的调整，总之请大家拭目以待吧。

关于“女生帮”，曾经有读者质疑过小枫是在抄袭《电软》“超G女生”的创意。先抛开同一集团不同部门之间是否存在资源共享这样比较远的话题，实际上“女生帮”的点子早在PG BAR第一期企划阶段小枫就已经想到了，只不过当初因为没有合适的人选，所以只好把这个小栏目先放到一边。但随着06年全新《电软》和“超G女生”的出现，小枫也就彻头彻尾地成为了一个“剽窃者”了（大笑）。直到小枫在网上无意中认识了一位《PG》的女读者，也就是在第一期“PG女生帮”中登场的孙莹灿MM。当时我半开玩笑地对她说：“‘女生帮’第一期无论如何还是由你来吧，就算是帮我这个朋友的忙了吧！”（当时丝毫没有谈到诸如赠送烧录卡等报酬的事情……）孙MM欣然接受，而第一期“女生帮”其实不过是在杂志制作中后期才匆忙加入的。但不管怎样，正是因为孙莹灿同学当时的鼎力相助才有了之后很长时间内都能够出现在PG BAR中，甚至可以说是毁誉参半的“女生帮”。不管小枫当初设计、制作的这个栏目是否合适，但它都在PG BAR的历史中扮演了一个相当重要而又“靓丽”的角色。至少现在回忆起来依然还有许多耐心寻味的东西在里面。其实说到“女生帮”，小枫还想格外提一个人，那就是在Vol.56女生帮中登场的来自重庆的王玥MM。我也不想把自己弄得那么虚伪（男生喜欢漂亮的女生这本就是无可厚非的事情），必须承认王玥MM的确是个很漂亮、也很上镜的游戏女生，自然上到杂志也会比较养眼。而且个性也相当得开朗，当时小枫就决定把她请到PG BAR第十期改版时再出场，以起到更好的效果。后来王玥MM还特意从老家重庆寄来了火锅底料供小枫品尝，以至于之后但凡有人寄包裹给我，就有同事调侃说：“不会又是火锅底料吧？！”也引起编辑部内众人的一片大笑……





↑孙莹灿MM的喜好是画画，还有……竟然是……蛇？！

→王玥同学已经很久没在网上“冒过泡”了，也不知道都在忙些什么……

小枫随笔

在PG BAR制作初期时所遇到的困难是大家难以想象的，但也正因为如此，小枫才在这样的过程中使自己得到了锻炼。更重要的是在我感到迷茫的时候，得到了许多熟悉或是陌生朋友的帮助。小枫从一开始就希望能够做出一个不是模仿任何人，只属于我自己的读编栏目。我也是一直朝那个方向在努力着。受到过开始时读者暴风骤雨般的批评，也因为取得了一点点进步而受到读者们的关注和鼓励。这个过程是苦涩的，同样也是让人难忘的。在PG BAR第十期时，小枫决定对栏目进行一次颠覆性的改版，于是……有了下面的部分……

成长期：Vol.10-Vol.17（《PG》46期到63期）

“留言BAR”“女生帮”“图区”“小编手札”以及华尧的精彩插画和四格漫画。被扩版到八页的PG BAR在内容丰富程度上比之前提升了一个很大的台阶。在小枫的眼中，所谓的读编栏目就是凡是读者能够参与的、凡是读者感兴趣的关于编者的内容都可以被归在读编栏目的范畴内，于是这样一个近乎于大杂烩似的PG BAR诞生了。

关键字：留言BAR

实际上从PG BAR的初期开始，就有不少读者批评小枫说我没有幽默感，不会恶搞。关于这个意见当时我还在杂志上给出过自己的观点。其实现在也一样，你不会在小枫的栏目中看到很多无厘头的恶搞。你可以说我“假深沉”，或者好听点叫“装酷”。但是在小枫看来如果只是为了搞笑而搞笑，那只能弄巧成拙变成一些很无聊甚至是低级的笑话。我也一直非常反感过多的网络用语入侵平面媒体，实在不想杂志唯一的优势部分也被网络所同化过去。但同时也必须承认过去PG BAR的问题也很明显：严肃的话题的确有些太多了，看的时间长了给人感觉十分的罗嗦。再加上篇幅有限，回答读者的语段过长，结果导致每期能够选登的读者数量非常少。为了能够一举两得地解决这个问题，所以“留言BAR”诞生了。一反之前净是大道理的大段说教，加入了许多读者跟小枫之间的调侃。虽然我的搞笑水准依然比较业余，但至少现在栏目看起来不像从前那样的晦涩了，并且有更多的读者有机会参与栏目了。这样的改进也的确获得了绝大部分读者的欢迎。这是改版的成果其一。

关键字：华尧

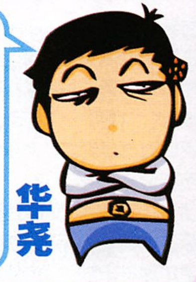


经过小枫与唯夜JJ还有华尧的“三方会议”后，最终决定让华尧援助《PG》，代替李莉MM开始为PG BAR绘制栏头插画、四格漫画等内容。这里我还要十分感谢下华尧同学，因为他在《电软》那边的工作量十分地大，当初跟唯夜商量的条件就是绝不能耽误了“闯家”的制作进度。也就是说一旦“闯家”和“PG BAR”的插画制作发生了冲突，那么《PG》这边必须无条件让步，毕竟《电软》是主刊。但华尧同学的敬业精神让人十分感动，虽然一度他因为两头的工作撞车而忙得不可开交，但基本上都可以在规定时间内交上来令人满意的高素质画稿。并且这个情形一直延续到现在。无论是在工作上，还是私下。华尧一直都是小枫相当尊重的一位作者，也是一位读者。他对小枫以及PG BAR的建议，还有对待工作的兢兢业业都让我受益非浅。同样，在PG BAR遇到困难时，他及时的帮助也使小枫对栏目的改版构想能够实现，在这里我还要再次向华尧同学表示由衷的感谢！同时这也是改版的成果其二。



这个死小枫，也学会逼着我写东西了。我有什么好写的，写东西没画得快，对一个写作文都超不过130字的人做这种事，疯了……既然这样就发发牢骚好了：为了还房贷，为了养老婆，为了早日能跟老婆举行她盼望已经的婚礼，我痛并快乐着。因为时间比较少，所以《PG》上的插图有时也很难兼顾。《PG》上的稿子非常多，但大都是文字的，正式的画稿投稿不是很多吧。其实有这方面能力的读者完全可以试试，说不定能发挥你个人的潜力噢。只要有创意，够恶搞都可以试试，不要吝啬自己的才能噢。

华尧



关键字：垄断与手札

其实PG BAR发展到现在这样近乎小枫“垄断”的情形，并不是我一厢情愿的想法。也的确有一部分读者针对PG BAR参与小编太少不够热闹而对小枫提出过抱怨。这就好像是“鱼与熊掌”的故事，如果想制作成《动新》和原来《聊天室》那样的多位编辑调侃形式的，不是做不了，甚至可以说是很容易。但是这与小枫想要的风格实在是背道而驰。即便是当初由AKIRA所独创的像“动新一刻”这样经典的读编栏目模式，我也不想生套硬搬地来一次“拿来主义”。之前也曾经跟《TOYS》的YU MM聊过这个问题，因为《TOYS》中的“聊玩”也基本是这种模式的延伸。小枫不希望，也不想做跟别人一样的东西。所以我选择了自己去摸索，也许这样会多走许多的弯路，也许这样未必能够获得大多数人的认可。但这就是你们所熟知的岚枫编辑，他就是一个这样倔强的人。

再说回到“垄断”上，为了能够使更多的小编有机会在PG BAR中登场，在栏目的最后一页设置了四个“手札”的位置，这也是一种不是办法的办法。但至少读者们可以在PG BAR中看到其他小编们的故事了，而且绝对是“真实”的，如果你不明白这所谓的“真实”是什么意思，请仔细的“品味”一下吧……这其中还要尤其感谢一下，在《TOYS》编辑部繁忙的工作中还要抽空来给《PG》写手札的飞月JJ，对于广大的《PG》读者来说，飞月永远是女神的象征啊！（笑）此为改版成果其三。

小枫随笔

PG BAR的第一次改版虽然小有成绩，但依然暴露出许多的问题。尤其是“女生帮”内容的逐渐模式化，使得该栏目越发变得鸡肋。虽然小枫对版式做出了适当的调整，但也因为一些个别地方欠缺考虑，使得栏目在美观性上依然有很大提高的余地。鉴于以上种种原因，在63期《FF3》合刊结束后，小枫开始了大刀阔斧的第二次改版……

磨合期：Vol.18-Vol.23(《PG》64期到69期)

实在不敢说现在的PG BAR就已经走进成熟期了，所以经过反复斟酌后还是决定将这一个时间段称其为“磨合期”。实际上，从这时开始PG BAR已经走出了自己的风格。尤其是“PG总动员”栏目的加入，终于可以间接地使小枫摆脱独占PG BAR的“恶名”，但随之而来的是来自同类型栏目“PG总动员”的压力……

关键字：无奈与希望

作为PG BAR的第二次大规模改版，小枫主要针对的是如何才能使栏目在版块上更加细化。考虑到之前总有一大段一大段文字堆砌在一起的页面，读者看起来多少有一些疲劳。同时还有一件突发事件的来临让小枫有些措手不及。那就是之前一直为PG BAR提供四格漫画和插画的华尧同学因为本身家庭和工作等原因不得不大量减少对《PG》这边的支援。经过协商后最终决定每期只能从华尧那里得到一张固定的栏头插画，而其它的部分必须由小枫自己想办法。跟主题贴近的插画实际上对于主题比较松散的读编栏目来说是非常重要的，少了华尧极富想象力的插画后，使得PG BAR到了一个进退两难的地步。如果此时想要继续坚持小枫的想法那么势必会与现在实际形式相违背。“涂鸦天堂”、“PG调查团”以及“岚枫的小屋”三个子栏目的加入实际上只是一种无奈的选择，而随着栏目的细化，更加暴露出缺乏原创图片的弱点。终于，还是涂鸦天堂使小枫获得了灵感。在后来的几期PG BAR中，大家看到了许多本是在回函卡上随便勾勒的“涂鸦画”，但也正是这样的“随心所欲”才使得有更多的读者有机会参与到PG BAR的建设上。不需要你有多么出色的绘画功底，也不需要你有多少好的上色能力。只要你有想法，只要有创意，那么就可以在上面秀出你的个性。这样的改进在读者中引起了普遍的好评，回馈就是在每期的回函上有越来越多的读者在上面画出一些比较有趣的小插画。再加上小枫每期有针对性的调查，把PG BAR的读编之间的沟通变得更多元化，这也是小枫之前一直想要做的事情。



→类似的“涂鸦图”可以很大程度上增加读者对栏目的亲切感。

关键字：陈维宇

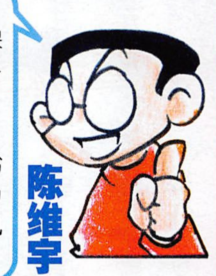


↑这就是陈维宇曾经绘制的老版本“枫宇传说”，至少在情节上与读者现在所看到的那部几乎是两个故事。

如果没有“枫宇传说”，可能现在的PG BAR会失色不少……陈维宇同学是我所了解的《PG》最忠实的读者之一。当初收到他亲手绘制的漫画信笺和信封时的确感觉到非常的震撼。虽然陈维宇年纪并不大，却拥有着相当不俗的漫画能力。而且随着漫画连载的开始，陈维宇同学的画技也有着极为明显的提高（相信大家也都看到了吧……）。当初小枫联系到陈维宇的时候，最早版本的“枫宇传说”已经连载到第5集，因为小枫的一句“希望情节能够更紧凑一些”， 陈维宇将之前已经完成6集的内容全部推翻重来，变成了现在大家看到的这个全新的第二版“枫宇传说”。无论是在情节，版式还是画技上，都较之前有了很大的提高。而陈维宇同学如此认真的态度也坚定了小枫当初不顾其他编辑反对，坚决要在像《PG》这样的期刊游戏杂志上连载长篇漫画的决心。如今的漫画已经连载到第七集，至少从读者目前的反馈来看，小枫的这个赌注还是正确的。陈维宇果然没有辜负我对他的期望，同时也获得了其他小编们的肯定。而《PG》能够拥有这样优秀的作者，也的确是我们的福气啊！（陈维宇别骄傲哦！后面的“枫宇”还要再接再厉呢！）

现在的“枫宇传说”已经连载了7集了，我心中是非常感谢《PG》、小枫能给我这个机会！虽然我还处在漫画的发展期，但我会向读者保证“枫宇”一定会更好看的！借着PG BAR一周年的机会，告诉大家一个好消息吧：我可能会在5、6期后将“枫宇”进化到电脑上色的阶段。一定要把大家从现在的恐怖色彩中解救出来，哈哈！

其实我也只是刚刚看了《PG》一年的人！我是在06年初第一次在书店里看到《PG》的，从PG BAR的第一期开始，我和大家都看到小枫为这个栏目而付出的努力。第5集时小枫打我（打气），这次我要为小枫打气！“小枫2006年你的努力已经成功了，2007年你也要加油！”

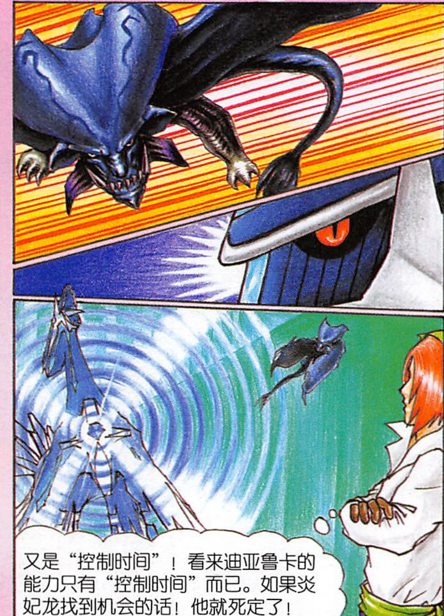


陈维宇

小枫随笔

洋洋洒洒地写下近7000字的内容，回过头来看似乎是一篇自己与PG BAR的回忆录，这其间有太多的辛酸与幸福在里面。我敢说，就这期的PG BAR绝对会有一些读者朋友会批评我的。小枫实在太过于个性了，一个读编栏目竟能被演变成现在这个样子。不过小枫保证，这只是临时特殊的一期而已，以后自然还会以读者大人们为主啦！其实，让读者了解小编的想法，不也是“读编”的一种形式吗？下一期就是2007年的第一期了，那时候的《PG》和PG BAR会怎么样呢？嘿嘿！咱们到时候再看吧！多谢读者大人们陪我一起回顾了PG BAR走过的这一年时间，正是因为有你们的支持，才有了PG BAR的今天。新的一年里，让我们一起加油吧！















枫宇博客

枫：请见下面陈维宇同学自编自演的单口相声……（如果这也能被称为相声的话……）

表：这个月我连续出现两次祸从口出的事件，看来我这张破嘴真的是要改改了。还对那2位说声“对不起”。

里：好像我一直都没改（汗），继续有人“受伤”（再汗）。

表：最近画的漫画难度不断增加！我也对我画的游戏角色不太了解，因为只凭一张图片画它的各种动作。所以，要是画错的话不要怪我。

里：什么嘛？画错的地方太多了！只是为自己找借口，











哈哈！

表：漫画加了难度后，制作的周期变长了好多。现在真怕截稿日画不完。所以，想找个助手，只是身边没人选……

里：什么要找助手，就是为以后要是交不上来画稿找好借口。

表：现在三栖论坛对我漫画的评价有所上升。我高兴之余，也要谢谢关注我、支持我的网友和读者们！

里：开什么玩笑！论坛现在好像投我漫画票的人都少了，特别投“最垃圾”票的人都投烦了，干脆不投了。哪里是评价上升了！

表：好像现在已经有几个FANS了。谢谢了！

Q&A问答无双

关于游戏的一切问题彻底解答

你的问题 也是大家的问题

问 《JUMP究极明星大乱斗》中被两个拆墙的关卡住了，一个是猎人那关，1分钟内打掉所有墙，再有就是初始草原那关，30秒内打掉所有墙，这两关我都达不到规定要求，有什么好的方法没有？

（北京市海淀区 王鸣志）

猎人那关拆墙主要使用主角的Y键攻击，开始后先用↑+X强化攻击力，强化后用Y键拆一个墙是4下，没强化的时候是5下。强化完毕后，先从下面拆起，Y键的攻击是可以打到两层的，打3下后，先不要打坏，留下最下面的一层，用跳B拆掉上一层，然后跳上去用Y打上面的墙。打完这个后把下面的拆掉，然后利用跳板跳到上面平台上，这个平台不是贴近墙的，而是和墙有一段距离的，仍然用Y键攻击，这个距离是肯定能攻击到的，而且攻击的范围也是两层。打完这次后，强化的效果应该消失了。再次强化后，跳到最上面和墙有一段距离的平台上拆最上面两层。另一边的墙同理，从上向下拆就可以了。

我猎人拆墙的最快时间是36秒，所以时间是绝对够的，练一下就行了。



初始草原那关拆墙推荐两个角色，一个是8格的星矢，一个是鼻毛真拳中的7格巴奇（就是那个太阳），星矢的黄金之箭在最底层判定小，一箭下去打不坏，要多攻击一次。巴奇的↑+X不仅判定大，而且还是个移动技，可以减少跳跃的次数。这关我最快是15秒，用的巴奇。（翔武）



问 请问SC-SD那个SAVE LIST，好像是存档管理，按了后它问你“SAVE IN SD?”我不小心按了YES，结果存档没了，怎样才能搞回存档，那个东西有什么用？

（广东省阳江市 林仲恒）

SAVE LIST实际上是为GBA游戏准备的，不是为DS游戏准备的。因为SC卡里没有GBA的记忆电池，所以只能在游戏中先存档，然后用快捷键退出，选择该游戏的存档文件，按YES存档。如果选择的存档不是这个游戏的，那么那个存档肯定就会破损了。估计你的情况是没运行游戏就选择了这个，所以存档肯定就会没了，以后注意一下就好了。

存档如果没备份的话，就不能弄回来了。

问 最近在玩《恶魔城 遗迹的肖像》，已经打通了，现在在用理西特和玛丽亚闯关，我想问一下，理西特除了副武器还有那个滑铲外，还有其他什么招式吗？我看他做敌人的时候用过一个前冲技。另外，斧兵我也打出来了，攻击方式也很少，是不是也有隐藏的？

（上海市嘉定区 朱圣麟）

以下是人物出招表：

理希特（RICHITER）

高跳：↑+L

前冲突进：↑←↓→+Y

飞踢：→↓←→+Y

RICHITER RUSH：→↓←↑→+Y

滑铲：↓+B

滑行飞踢：滑铲中B

后空翻：空中↓+L

玛丽亚（MARIA）

玛丽亚的秘密：↑←↓→+Y

旧装甲斧兵（OLD AXE ARMOR）

无论是跳跃还是摆架势，只要斧子露在外面，都会有攻击判定。

架势：↑键

高跳：↑+L

突击：→ →+Y

跳斩：↑←↓→+Y

连续斩击：→↓←↑→+Y



想问一下，《恶魔城 遗迹的肖像》中，在哪里练熟练度最快，最近练熟练度已经练得有点头疼了。

（广西省柳州市 郝国亮）

练熟练度的话，建议用刷钱BUG刷两个熟练度加倍的戒指，这样得到的熟练度就是4倍了。笔者练熟练度有几个常去的地方，第一是红蓝摩托车的场景，上面隐藏房间里有6个骷髅火枪手，每个加2熟练度，6个就是12，再加上戒指的效果，一次可以得到48。烟雾之街的一个场景中有一排斧兵，不过这里只能练一些带有贯通性的武器。烟雾之街有一条街上都是僵尸，一些攻击力比较低的副武器适合在这里练。最后是热砂墓所中，有个地方是竖着一列的吐火骷髅头，在那里练铁球和斧子很合适。

以上几个是打起来不吃力的几个地方，不过还有一些地方是可以刷熟练度，如果有比较不错的地方，可以提供一下，方便大家刷熟练度。



前几天买了IDSL和DSLINK烧录卡，BOSS告诉我去买个TF卡和读卡器就行了，但是他店里没有，我不知道TF卡和读卡器是什么样的，想在这里问一下，希望能帮我解答，多谢了。



（江苏省无锡市 董嘉）



TF卡和读卡器在一般电子市场都有卖的，读卡器买能读SD卡的就可以了。TF卡也叫MICRO SD卡，在买的时候会给一个卡套，把TF卡放在卡套里就可以用SD卡的读卡器读取了。



我用M3-SD烧录卡，为什么有些游戏烧进去后不能玩？试了多少次都是一样，不知道是什么原因。

（福建省莆田市 韩维）

M3烧有些游戏的时候需要用安全模式烧录，用这个方法试试吧，应该没问题了。

（KINGDOM）



请问一下GBA《牧场物语》中9个真实之玉怎么获得，在哪里获得？

真实之玉地点：

1、马屋的水槽里。

2、街道的街灯调查。

3、狗屋调查。

4、图书馆2楼的书柜里。

5、霍安的店里买入。

6、在海边扎克的家里。

7、赛马赢取的奖品。

8、山上别墅的月历里。

9、镇上别墅里，年终年初的猜谜节目奖品。

以上全部获得后，在镇长家里的冰箱里调查后取得最后一个，同时背包留空位，村长将会自动换成真实秘宝。

包打听

64期：《赛尔达传说 不可思议的帽子》中，在刚开始拿大地元素的那个迷宫中，有间房间里的有一个宝箱我不知道怎么拿，就是使宝箱出现的机关被坛子围着，当把坛子推上机关时，箱子出现，可它被烛台围着，我不知道怎么过去开宝箱。试过很多方法都不行，希望能帮我解决。

（江苏省无锡市 严春）

在一个可以转动的木桶中，有一个被蜘蛛网挡住的口，用魔法壶吸掉后，掉下去会看到一个荷叶，用魔法壶吸气再喷出，用它的反作用力推动荷叶，可以到那个有宝箱的地方（叉路口时右拐，然后再回去）。最后就可以踩着荷叶开宝箱了。

（辽宁省沈阳市 李卓瑞）

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

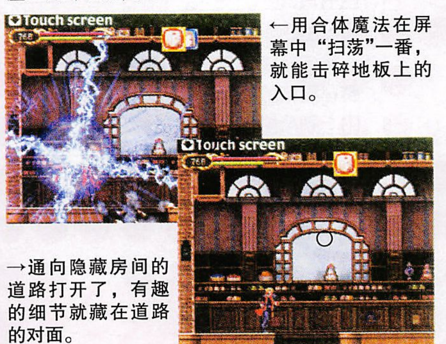
秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

恶魔城 遗迹的肖像 ACT

—— 隐藏在烟雾之街的有趣机关 ——

《恶魔城 遗迹的肖像》中隐藏着很多有趣的小细节，在前两期的攻略中，我们已经为大家系统介绍过。其中，隐藏在“烟雾之街”的特殊房间是整个游戏中最能体现风格特色的地点之一。为了满足还没有研究过这款游戏并且正在准备玩汉化版的玩家，我们在这里通过图解，为大家详细介绍一下这则游戏花絮。

在“烟雾之街”放置画像的地方，通过合体魔法等方式就能打开通向隐藏房间的道路，具体位置如下图所示。



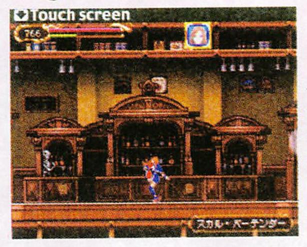
←用合体魔法在屏幕中“扫荡”一番，就能击碎地板上的入口。

→通向隐藏房间的道路打开了，有趣的细节就藏在道路的对面。

1、从骷髅调酒师手中获得鸡尾酒！



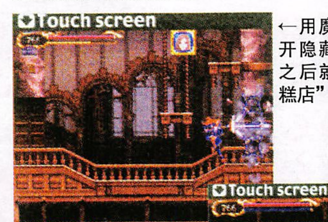
在房间中向左边移动，就会到达骷髅调酒师（スカル・バーテンダー）的吧台前。骷髅调酒师会喊一句“这是邻座客人请你的！”然后把一杯鸡尾酒顺着台面滑过来。不过就和这诡异的气氛相符，酒无好酒，主人公接下鸡尾酒就会陷入不良状态。



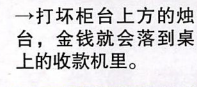
←向玩家“赠送”诅咒或石化鸡尾酒的骷髅调酒师。根据鸡尾酒的颜色，主人公会陷入不同的异常状态。

2、可以吃到饱的无人蛋糕店？

骷髅调酒师对面的位置也存在隐藏通道，打坏烛台让金钱落入桌上的收款机，柜台中的蛋糕就会被送到桌面上来。烛台中落下的金钱数量是随机的，金额不同，送上桌的蛋糕种类也不同。蛋糕可以回复主人公的体力，回复量根据蛋糕的种类而定。



←用魔法或武器打开隐藏通道，进入之后就会看到“蛋糕店”了。



→打坏柜台上方的烛台，金钱就会落到桌上的收款机里。

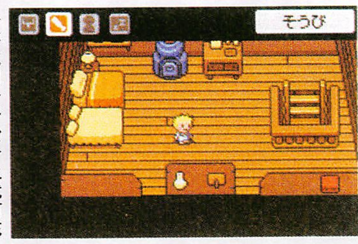


←根据金额出现相应的蛋糕。如果运气好，能够在这里一次回复大量体力。

MOTHER3 RPG

—— 使用强力装备开始新游戏 ——

在标题画面中选择“LOAD”并对想继承的存档选择“COPY”，之后立刻开始新游戏，主人公就会继承所选存档中的装备，但这些装备到了第四章就会消失。此外，变更装备之后继承下来的装备也会消失。



→游戏刚一开始身上就有充实的武装。继承下来的装备会直接装着在主角的身上。

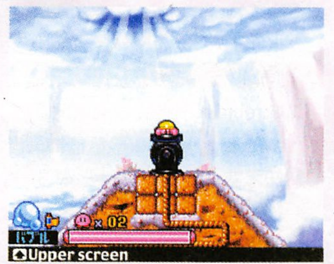


→并不一定非要使用通关存档，从中途的存档里也可以继承装备。

星之卡比 参上!盗贼团 ACT

—— 卡比藏在大炮里 ——

当卡比进入大炮里的时候，按住方向键下，就可以看到卡比藏在大炮里。这个动作非常可爱，喜欢卡比的玩家一定要亲眼看看。卡比藏在大炮里时是不会受到敌人攻击的，但大炮周围多数都是安全地带，因此也只能算是个“花絮”类的秘技了。



←游戏中很多地方都能看到这样的大炮，进入大炮之后，按住方向键下……



→伴随着可爱的效果音，卡比藏到了大炮的炮管里。这是游戏中一个非常有趣的小花絮。

横行霸道 罪恶都市故事 ACT

—— 秘技大集合 ——

《横行霸道 罪恶都市故事》这款游戏中有很多秘技，而且，都是指令式输入的传统式秘技。在游戏中随时输入下列指令，就可以获得各种有用的效果了。

武器1	←→×↑↓□←→
武器2	←→□↑↓△←→
武器3	←→△↑↓○←→
获得$250000	↑↓←→××LR
防护甲	↑↓←→□□LR
生命	↑↓←→○○LR
提升通缉等级	↑→□□↓←○○
不被通缉	↑→△△↓←××
晴朗天气	←↓RL→↑←○
完美天气	←↓RL→↑←×
夜间	←↓LR→↑←□
雨天	←↓LR→↑←△
雾天	←↓△×→↑←L
时间变快	RLL↓↑×↓L
所有车炸毁	LRR←→□↓R
游戏变快	←←RR↑△↓×
时间慢	←←○○↓↑△×
完美操控性	↓←↑LR△○×
自杀	→→○○LR↓×
糟糕的交通	LRLR ←○↑×
垃圾车	↓↑→△L△L△
行人跟随	→L↓L○↑L□
行人攻击	↓△↑×LRLR
行人有武器	↑L↓R←○→△
屏幕翻转	□□□LLR←→
屏幕翻转	←←←RRL→←
垃圾车	→↑←↓△△LR
坦克	↑L↓R←L→R
开启100%多人内容	↑↑↑△△○LR
开启25%多人内容	↑↑↑□□△RL
开启50%多人内容	↑↑↑○○×LR
开启75%多人内容	↑↑↑××□RL

—— 隐藏气球与奖励道具 ——

游戏中的很多地方都能获得被称做“隐藏气球”的东西，它是在存档房间中开启隐藏物品的重要道具。获得一定数量的隐藏气球后，存档房间中会开启下列物品，其中包括各种武器和金钱。多多搜集隐藏气球，可以使整个游戏的进程轻松不少。

开启的物品	气球数量
盔甲	30个
火焰瓶	80个
M4	60个
MP5	40个
PYTHON	50个
火箭筒	90个
散弹	20个
狙击枪	70个
$50,000	100个
手枪	10个

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年12月20日

2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2006年12月21日

2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月28日	横山光辉 三国志	ASNetworks	SLG
2006年12月	真三国无双DS	KOEI	ACT
2006年12月	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年12月	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年1月18日	茶犬的房间2	MTO	SLG
2007年1月18日	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年1月25日	愿望之间 天使的记忆	任天堂	AVG
2007年2月1日	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2007年2月15日	死亡笔记 杀手游戏	KONAMI	AVG
2007年2月15日	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年2月22日	KERORO军曹 演习啦！全员集合PART2	BANDAINAMCO	ETC
2007年2月	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年3月21日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年3月29日	灼眼的夏娜DS	MEDIA WORKS	AVG
2007年3月	哆啦A梦 野比的新魔界大冒险	SEGA	ACT
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
2007年	蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战	BANPRESTO	ACT
2007年	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2007年	炸弹人故事DS	HUDSON	RPG
2007年	家庭教师 REBORN 彭格雷狂欢节	TAKARATOMY	AVG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG

2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
2007年	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	真女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2006年12月20日

2006年12月21日	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年12月21日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年冬	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年冬	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年1月25日	巫术3 霸王的系谱	STAR FISH	RPG
2007年1月25日	失落的统治 魔窟皇帝	ERTAIN	RPG
2007年1月25日	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	Q版沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月25日	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年1月30日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年2月1日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2007年2月15日	LUMINES2	BANDAINAMCO	PUZ
2007年2月15日	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2006年2月22日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2007年2月27日	沥青都市 GT2	UBISOFT	RAC
2007年3月6日	波斯王子 双子王座	UBISOFT	ACT
2007年3月	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
2007年	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
未定	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

“后宫”不可缺少的兔女郎标准装备“兔耳”登场！各位OTAKU和COSER赶紧定购吧，外加樱兰高校手偶，节日盛装恶搞必备！喜欢游戏的人也有新的选择，大作最终幻想系列的两款新周边神罗戒指项链与腰链都相当时尚，亦可与平时穿服装搭配。多罗猫更是大家熟悉的人气角色，温馨可爱的他如今真的随身陪伴，适合情侣、伙伴分享！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！



七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。



多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！



樱兰高校手偶(米黄)

●樱兰高校的噱头人物之一，斗篷下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色、造型完全再现原作，动画中出现时给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！

樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！





凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



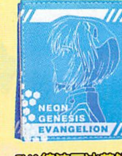
最终幻想 神罗戒指项链

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



最终幻想眩酷腰链

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配。





EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的“EVA”LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁，质地结实，便于提拎。尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



NANA情侣对锁项链

●NANA的饰品周边两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。


SO
COOL


TOYS
酷玩意
2007年1月号Vol.10
圣诞上市
定价：9.80元
圣衣神话三巨头集结
永恒的英雄—雷锋
随刊附赠
07年精美台历
口袋妖怪鲁卡里奥纸模
观星者敢达\年底敢达上市情报汇集
幽灵骑士全面飙驰
三一二号机\飞跃巅峰\勇者王
潜水员COPPERHEAD-18
MG水陆两用MS大比拼
死亡游戏李小龙12寸可动
RAH综述
特别策划
口袋妖怪十周年